

UPER NES

STAR WARS

XPLODIMOS A ESTRELA DA NORTE.COM 99 VIDAS!

AEGA EXCLUSIVO



CONHECA A NOVA AVENTURA DE SONIC

PREDATOR 2 MEGA

OMO VENCER ESTA ACADA IMPLACÁVEL

DESERT STRIKE MEGA DICAS QUE NINGUÉM DEU

ARCADES/NEO GEO

WORLD HEROES

APRENDA A DAR GOLPE

PODEROSISSIMOS

POWER STICK SNES FIGHTER O INCRÍVEL JOYSTICK DA CAPCOM

FLUIR 9 ANOS

UMA EDIÇÃO DUPLA DE ARRASAR





SUPER STAR WARSSNES

O máximo de vidas e estratégias para as stapas mais difíceis contra a Estrela de Morte





SONIC 2 MEGA

Mais rápido do que nunca, Sonic volta para derrotar Robotnik com a ajuda de uma amiga, a raposa Tails

POWER STICK FIGHTER

O joystick da Capcom para o Seet Fighter 2 serve para o Mintendinho e tem 14 botões, câmera lenta, 3 turbos e mma incrivel wecisão





A partir desta edição, damos um selo especial para os jogos realmente demais!!!

SUPER NES

UNIN

MEGAI

0 F (0 t)

MASTER

GAME BOY

GAME GEAR

2

ARCADES

King of the Monsters	13
Spider-Man And the X-Men in	
Arcade's Revenge	14
Sonic Blast-Man	15
The Legend of Zelda – a Link to	
the Past	17

Predator 2	18
Double Dragon	19
Atomic Runner	20
Terminator 2	22
Revenge of Shinobi 2	22
Cobra Command	23
Desert Strike	24
Dicas	25

NINTENDO

Tecmo Cup Soccer Game	26
Street Fighter 2	27

Rampage	28
Phantasy Star	29

30
30

R.C. Grand Prix	31
Chuck Rock	31

Out of this World	32
Eye of the Beholder	32

World Heroes 34



Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

疏 as cotações para jogos que utilizamos na revista



EACO



REGULAR



BOM









CARTAS Os leitores dão o recado SOS Nossos pilotos tiram suas dúvidas 6 GAME OVER Os recordes da moçada 9 AÇÃO GAMES CLUBE Nossa seção de classificados 36 PRÓXIMA EDIÇÃO O que vai rolar daqui a quinze dias 38



TOMADA Por que na fonte do Super NES os pinos são um major que o outro? Preciso forçar a entrada deles na tomada. Isso não pode estragá-la?

> RODRIGO M. SANCINETTI Bauru, SP

No Japão e Estados Unidos, as tomadas de energia elétrica das casas possuem buraquinhos de tamanhos diferentes para diferenciar os pólos da corrente elétrica. É por isso que as tomadas dos aparelhos elétricos fabricados nestes países têm um pino maior que o outro. As tomadas de eletricidade aqui do Brasil não estão preparadas para aceitar este tipo de encaixe. Em vez de forçar a entrada do fonte do seu Super NES, o que não é nada aconselhável, use um benjamim como adaptador. Benjamim é aquela pecinha que permite a ligação de até três aparelhos elétricos na mesma tomada. Com uma chave de fenda bem quente, derreta o plástico de um dos orificios da peça para alargá-lo. Mas antes de ligá-lo à tomada na parede, é claro.

ANÚNGIO Quanto custa para publicar um anúncio na AÇÃO GAMES ?

> MARCOS L. AREIRA Fortaleza, CE

Se você está querendo anunciar em nossa seção de classificados, basta mandar uma carta pra gente. A publicação é gratuita. Para anúncios comerciais (de locadoras, por exemplo), é preciso consultar a tabela de preços da editora através do telefone (011) 211-7866, ramal 314.

NAO RODOU Depois de muito esforço, comprei um cartucho Airton Senna's Super Mônaco GP 2. E qual foi a minha decepção quando, ao colocá-lo em meu Mega japonês, surgiu a desconcertante mensagem: "This Cartdrige has been developed for use in North and South America (except Argentina, Paraguai and Uruguai). It cannot be used with hardware units for sale outside these areas". O que significa isso?

> ROBSON A. VERAS Rio de Janeiro, RJ

Pode tratar de ir trocando este cartucho por um japonês, Robson. De uns tempos para cá, a Sega decidiu diferenciar os consoles japoneses dos americanos de modo que eles só aceitem games vendidos em seus países de origem. Esta atitude é para impedir que os games japoneses sejam usados nos Estados Unidos e países da America Latina e vice-versa. A decisão de colocar circuitos de proteção nos consoles tem provocado muita polêmica, mas é um direito da Sega, de qualquer maneira. Das próximas vezes, fique ligado neste detalhe, ok?

XT OU AT? Qual é a diferença entre estes dois tipos de PC?

> MIGUEL O.S. MACIEL Caicara, MG

Existem várias diferenças técnicas entre estas duas categorías de computadores. Só para você entender e não ficar com mais dúvidas, saiba que o XT tem uma capacidade de processsamento de 16 bits, enquanto o AT tem 32 bits. Como você vê, o AT é o computador com maior velocidade e poder de processamento entre os dois.

ME TIRA O TUBO Escutei um papo de que videogame estraga o tubo de imagem da TV. É verdade?

> MARCOS ANTÔNIO A. SILVA João Pessoa, PB

Se isso fosse verdade, Marcos, a AÇÃO GAMES teria de trocar de TV todos os meses, pois a nossa fica ligada o dia inteiro com games rolando. Você só corre o risco de estragar a tela

> **AÇÃO GAMES** Seção de CARTAS Av. Nações Unidas, 5777 2.º andar - São Paulo - SP 0 5 4 7 9 - 9 0 0

de sua TV se deixar o videogame com uma imagem parada por muito tempo – horas e horas a fia. É que a camada de fósforo que reveste a parte interna da tela pode ficar "marcada" pelos traços de uma imagem permanente: Mas nem estas marcas são capazes de comprometer o funcionamento do aparelho.

TRUQUES De onde vêm estas senhas. códigos, passwords e outros truques para ganhar invencibilidade, seleção de fases etc? Eles são definidos já na etapa de desenvolvimento do jogo ou são furos dos programas, que os especialistas ficam procurando até encontrar?

EDIMILSON CAXETO

Campinas, SP

Primeiramente, agradecemos os elogios e também parabenizamos você pela ótima redoção de sua carta. Senhas, códigos, passwords e outras coisas que adoramos dar para os nossos leitores têm várias origens. Boa parte delas já é incluída nos programas propositalmente e divulgada quando o produtor do software julgar mais conveniente. Isso funciona como uma estratégia de marketing: quando você pensa que já sabe tudo sobre o jogo e que ele já perdeu a graça, surge um truque sensacional para prolongar a vida daquele jogo. É claro que os gamemaniacos mais fuçadores descobrem estes códigos antes da hora – por pura sorte ou insistência mesmo. E tem também o tipo de passwords que as pessoas descobrem jogando até o fim e depois divulgam por aí, poupando o trabalho dos outros.

RPG Adoro jogos do tipo RPG, mas sinto muita falta de locadoras especializadas. É tão dificil encontrar lugares para comprar estes games.... vocês não podem indicar algum?

> DANIEL J. DE ALMEIDA São Paulo, SP

Com todo prazer, Daniel. Até agora, só sabemos de uma única locadora com especialização em RPG's, chamada California Games. Além de possuir vários títulos do gênero para Super NES e Mega Drive, a própria locadora elabora detalhados manuais para ajudar os jogadores. A California também é um ponto de encontro de todu galera que curte este tipo de games. onde você pode trocar muitas informações Anote ai o endereço: Rua Eduardo Souza Aranha, 245, Itaim, São Paulo.

CHEGOU O MELHOR INSTRUMENTO DE CONSULTA E ESQUISA DO MUNDO.

- AS NOVAS FRONTEIRASOS NOVOS PAÍSES
- OS PROBLEMAS ECOLÓGICOS DO PLANETA.

NAS BANCAS



GAME GENIE

SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS





- ▶ INICIAR O JOGO NA FASE QUE DESEJAR
- VIDAS INFINITAS
- MAIS PODER
- MAIOR VELOCIDADE
- MAIS ARMAS
- > SALTOS MAIS ALTOS
- > SEGURAR COM MAIS FORÇA



- Acompanha Manual com instruções para mais de 300 logos
- ➤ A tela de Códigos aparece no início de cada jogo e através do joystick você aciona a senha desejada
- As alterações provocadas pelo GAME GENIE não são permanentes e desaparecem quando você desliga o jogo
- O desempenho do GAME GENIE depende da qualidade dos cartuchos que você utiliza

C.P. 2377 CEP 01060-970

camos um número de caixa postal a sua disposição,
 c esclarecimento de quaisquer dúvidas. Escreva pra gente.





ZELDA 3 (Super NES)

A procura do martelo já está me deixando de cabelos brancos. Pleeeease! Ajudem-me. Um abraço meu para toda a turma de pilotos.

RAFAEL H. OLIVEIRA Americana ,SP

Esperamos que esta resposta chegue a tempo de evitar que você também fique de bengalinha. Pra começar, pegue a Big key. Depois vá para o primeiro castelo do mundo Darkness. Entre, pegue a porta do meio e atravesse a sala. Chegando ao corredor, pegue a ponte da direita. Siga em frente e, passando a escada, vire à esquerda. Você vai encontrar uma passagem muito chata, onde o chão cai atrás de você. É preciso pegar uma caveirinha no começo desta passagem e jogá-la sobre o bicho que vem ao seu encontro. Saia da tela, entre novamente, pegue a caveira restante e atravesse com ela, jogando-a contra o segundo bicho que pintar. Depois siga à direita, entre no labirinto e procure pelo martelo num dos recantos do lado direito.

SUPER MÔNACO GP 1 (Mega)

Depois de ganhar o título de campeão no primeiro campeonato, não consigo evitar de perder. O que faço?

THIAGO G. A. PIRES Botucatu, SP

É, Thiago, depois de vencer um campeonato as corridas ficam muito mais difíceis, pois seus adversários não dão moleza. Tudo que você pode fazer é usar a habilidade que adquiriu no primeiro campeonato. Boa sorte!

Como faço para pegar a melhor equipe, a Madonna? Venci o mesmo rival duas vezes seguidas, mas não consegui uma equipe melhor. Por quê?

EDUARDO S. PENTEADO São Paulo, SP

Acho que você não entendeu bem a mecânica do jogo, Eduardo. Para conseguir uma equipe melhor, você tem de desafiar o piloto dela para uma corrida e vencê-lo. Aí você será convidado pela equipe, conseguindo assim subir até a Madonna. Não adianta ficar desafiando sempre o mesmo piloto ou equipes abaixo da sua, pois você não progredirá desta forma. Também não adianta desa-

fiar uma equipe muito forte, pois dificilmente você a vencerá.

BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS (Mega)

Para que servem a lata de Spray e o botão C neste jogo?

FÁBIO NEVES PUGLIESE Aguaí, SP

Se você está mesmo a fim de debulhar este jogo, Fábio, recomendamos a leitura urgente da matéria sobre ele em nossa edição número 19. Lá tem tudo o que você precisa saber. Respondendo as suas perguntas, a lata de spray serve para pintar os objetos roxos como vasos, latas de lixo ou roupas. Já o botão C serve para usar os itens que você vai adquirindo, como os foguetinhos, bombas, ferramentas etc.

STREET FIGHTER 2 (Super NES)

Como faço para conseguir que meu jogo vire Champion Edition? PEDRO HENRIQUE C. GUERRA

PEDRO HENRIQUE C. GUERRA Belo Horizonte, MG

A única característica do Champion Edition que está disponível para os cartuchos de Super NES é a que permite usar o mesmo personagem numa luta (Ryu versus Ryu, por exemplo). Na tela em que aparece o nome Capcom, faça a seqüência, R,, L, Y, B, X e A. Pelo menos por enquanto, não existe código para lutar com os chefes.

Gostaria de dicas sobre este supergame: quais os melhores golpes de cada lutador e que poderes eles têm. Ah, gosto muito da revista.

EDUARDO HARTMANN Curitiba, PR

Obrigado pelos elogios, Eduardo. Nós começamos a falar sobre o Street Fighter 2 na edição 15 e não paramos mais. Vamos às dicas. Use a seguinte configuração: L, X, Y, A, R e B. É a ideal para conseguir os melhores golpes.



Ryu ou Ken - magia: meia-lua e botão de soco forte (Y); giratória: meia-lua e botão de chute forte (B).Blanka - choque: aperte X várias vezes; mordida: chegue perto do adversário e aperte Y.

Divirta-se com essas minidicas e fique ligado, pois sempre pinta alguma coisa de Street Fighter 2 nas páginas de AÇÃO GAMES.

MEGA MAN 2 (Nintendo)

Preciso de uma ajuda,talvez uma senha para este jogo.

VINÍCIUS TEIXEIRA Porto Alegre, RS

Seu desejo é uma ordem, Vinícius. Aí vão as passwords para todas as fases da primeiro etapa do jogo; Toad Man A3, A5, A6, B1, D1 E3; Bright Man A1, A3, A5, B2, D1, E3; Pharaol Man A1, A5, B4, C1, D1, D3; Ring Man A1. B4 B6, C4, D1, D3; Dust Man A1, B4, B5, D2, D3, F2 Dive Man A1, B4, B5, E2, E6, F3; Drill Man A1 A4, B5, E2, F1, F3. Usando esta mesma orden para enfrentar os inimigos, você vai ter sempre as armas de que precisa a cada estágio.

YO-NOID (Nintendo)

Caros colegas, preciso muito de truques para este jogo: seleção de fases, vidas ou Continues extras. Por favor, não me decepcionem.

VINÍCIUS T. DE CAMARGO Campo Grande, MS

Bom, Vinícius, o único jeito de ter essas mordomias é usando um Game Genie para Nintendo. Espero que você encontre um acessório destes com facilidade em sua cidade. Vale a pena até comprá-lo, pois ele resolvera seus problemas com este e muitos outros games. No manual do Game Genie você val achar códigos para vidas infinitas, seleção de fases e megasaltos. Mas eles só funcionam acompanhados do aparelho, tá?

ALTERED BEAST (Master)

Por favor, preciso urgentemente de macetes para este jogo.

MARCELO M. CALTABIANO Curitiba, PR

Você teve sorte, Marcelo. Existem vários truques para facilitar sua vida. Para ganhar vidas extras, basta apertar os botões B e Start. ao mesmo tempo, durante a tela de apresentação. Para selecionar uma das criaturas, aperte A, B, C, e Start na mesma tela de apresentação. A melhor criatura do jogo e o dragão, menos para a terceira fase. Já para conseguir Continue, mantenha o botão a pressionado enquanto aperta o Start duas vezes. É isso. Boa sorte!



Chega de monotonia! Entre no time das feras!



tá esperando por você nas lojas mais quentes da cidade



NINTENDO LANÇA SEU CD ROM EM NOVEMBRO

Primeiro, a boa notícia: a Nintendo anunciou para o próximo mês o lançamento, no Japão, do CD ROM para o Super Famicom. Agora a má notícia: ele custará mais do que 190 dólares, preço que a empresa havia divulgado meses atrás. Segundo a Nintendo, o preço será maior porque os primeiros jogos de seu CD ROM serão famosos. E jogo famoso tem direitos autorais mais caros. Só para ter uma idéia, a própria Konami está desenvolvendo software para o CD ROM.

A fabricante também desistiu de usar um processador de 15 Mhz em seu novo aparelho, para que ele não ficasse ainda mais caro. Com todas estas modificações, o preço final do CD ROM acabou virando um verdadeiro mistério. Outro enigma que está nos torturando são os nomes de seus primeiros jogos. Por enquanto, só se sabe que serão cinco games para começar: dois RPGs e 3 de ação. O jeito é esperar até novembro.

BOUNTS DESIGNATIONS SOURCE OF STATE OF

Andei xeretando como anda o desenvolvimento do videogame de 32 bits da Sega e descobri algumas coisas. A placa principal terá dois processadores 68000 em paralelo, o que vai dar um potencial arrasador e condições para jogos tipo fliperama. Além disso, a caixa do console deverá ser maior que a do Mega, assim como os cartuchos. O que a Sega ainda não sabe é se vai inserir um memory card, para armazenar trechos de jogo ou vendê-lo à parte, para quem quiser.

STREET FIGHTER 2, EM BREVE NO MEGA

A Capcom mudou de idéia. Seu Street Fighter 2 é um sucesso tão estrondoso que ela não resistiu e licenciou o desenvolvimento de novas versões para dois outros sistemas: Mega Drive (isso mesmol) e PC Engine. A Sega ainda não divulgou se vai mesmo desenvolver sua versão do jogo (provavelmente para CD ROM), mas dificilmente perderá esta oportunidade de ouro. Já a NEC, que fabrica o PC Engine, está bastante adiantada na produção do seu Street Fighter 2. E antecipou: o jogo sairá em CD e terá



mais de ... 2 Gigabits de memória! Piração total! Um Gigabit equivale a mil Megabits. Isso significa, com todas as letras e números, que a memória do jogo será de 2000 Megas.

COMO NASCEM OS HERÓIS DOS VIDEOGAMES

Depois que um videogame faz sucesso, começam a chover brindes transados com os heróis do jogo. Mas a maioria dos gamemaníacos não sabe que muitos dos novos heróis já rolavam no Japão em gibis e desenhos do cinema e televisão, antes de pintar em arcade ou game. Por exemplo: Streeet Fighter foi criado em cima de uma história publicada em 1984 pela revista Magazin, chamada Kung Fu Tao, na qual o jovem Ryu conhece vários lutadores de outros países num torneio em Hong Kong. E depois do sucesso em arcade, choveram produtos: botons, cami-

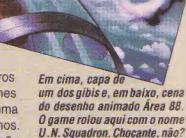




Antes do arcade *Street Fighter*, houve outros campeões de popularidade. Um dos primeiros games produzidos para o SNES, o *Area 88*, nasceu numa Tokohon, que são novelas especiais em quadrinhos. Depois pintou em três desenhos (Area 88- Acts 1, 2 e 3), que venderam muito bem no Japão, antes de virar game.

E só para matar a curiosidade (e a saudade de alguns), o recordista na venda de brindes e outras cositas, foi o game Y's. Isto porque foi um dos primeiros RPGs realmente bons para videogame, com uma trilha sonora demais.

Para dar uma idéia de como a moçada japonesa enlouquece, sempre que um game emplaca total as empresas de brindes chegam a lucrar até 40% mais do que o fabricante do jogo. É muito, não é? Eu , pessoalmente, gostaria muito de ter uma camiseta do *Y's* ou do *Area 88*, mas elas não são lançadas no Brasil . E pra bancar uma do Japão, pode crer, fica caro pacas!



新谷かある



Lançado pela Red Soft Company, promete ser o jogo com maior capacidade já lançado, uma vez que a caixa do CD informa que são "mais de 2 Gigabits (Uau! São 2000 Megas). Em Tengai Makyou 2 o jogador tem de levar seu herói, Mandi Maru, a encontrar as duas esferas mágicas que juntas formam a espada Tengai, única arma enviada pelos deuses para deter os dernômos que pretendem eliminar os humanos. Mandi precisa, ainda, encontrar três poderosos guerreiros para ajudá-lo: um ninja, um tarbaro e uma maga.

Com trilha sonora executada pela Orquestra Sinfônica de Tóquio, o novo CD vem com um marcador de tempo real. O ecorde, até agosto, pertencia a um garoto que conseguiu detonar Tengai em "apenas" 14 dias e noites reais de jogo. Ou seja, ele passou 336 horas jogando de fato.

Tengai Makyou 2 já aparece nas listas dos mais vendidos. Acredite se quiser, ele até ganha de de Street Fighter 2 para SNES, na preferência nipônica. E os primeiros CDs já começam a circular por aqui. E foi de um deles que nós tiramos esta foto para você babar!!!!



A SEGA CORRE ATRAS DO CONSUMIDOR JAPONÉS

As vendas de consoles da Sega chegaram a cair 60% entre junho e agosto deste ano. Isso levou a poderosa labricante a repensar sua estratégia, que era lançar maciçamente novos games de diversas categorías: até 7 cartuchos para Mega e 3 para Master por semana. Para reverter a situação e estimular a moçada a comprar as suas máquinas, a Sega está lançando novas versões de ogos já consagrados, como Sonic 2, Streets of Rage 2 e Thunder Force 4. Tanto melhor pra nós, pois enquanto o exigente mercado japonês não reage, cartuchos cada vez melhores vão pintando e acirram a competição também agui e nos Estados Unidos. Nos States, a Sega chegou a vender mais do que a Nintendo, mas atualmente é sua grande rival que leva vantagem. Outra cartada da Sega foi entrar oficialmente no mercado alemão, com fábrica e tudo. Agora está paquerando a Comunidade de Estados Independentes (CEI), a ex-União Soviética.

GAME OVER



COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto. Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — Seção Game Over, av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900 — São Paulo, SP.

• SUPER NES •

_			
	CONTRA 3	9.999.999	Dawis Ross SP
1	FINAL FIGHT	4.220.853	Ricardo Hara, SP
(GRADIUS 3	4.229.300	Ricardo Hara, SP
	IOE 8 MAC	999.900	Dawis Ross, SP ● Fábio Tutumi. SP ● Francis H. Kussaba RO ● Rodolfo Possueto. RJ
	PIT FIGHTER	1.823.380	Paulo Achê, SP
1	STREET FIGHTER 2	9.999.999	Emiliano Fraga SP ● Felipe Vaz Fra- ga. SP ● Francis H. Kussaba. RO
	THE ADDAM'S FAMILY	38.023.650	Rodollo B. Possuelo, RJ

MEGA DRIVE

DINOLAND	99.152.600	Eric J.F. Fraga. BA
FANTASIA	10.015.009	Walter Rapalo Jr., MG
GOLDEN AXE	299	Fernado F. Matias, SP
JOGOS DE VERÃO (BMX)	26.650	Marcos Y Nakagawa, SP
KID CHAMELEON	512.010	Luiz A Alves DF
OUT RUN	31.963.120	Cavê de Azevedo Rocha, SP
PAPERBOY	109.175	Eric J.F. Fraga. BA
PIT FIGHTER	2.200.370	Charles B. Avila. RS
SPIDER-MAN	22.077.204	Júlio C. Cláudio, SP
STREETS OF RAGE	999.990	Fáblo Tutumi. SP ● Pernando F Matiás SP ● Manoel C C. Oliveira Filho SP
SUPER MÔNACO GP	144	Bruno L.M. Jesus. RS ● Fernando F. Matias SP ● Luciano Takahashi SP

NINTENDO •

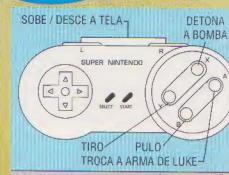
BATTLETOADS	999.999	Emerson M. Fujita, PR • Rógério G. Biazótto, SP
RAD RACER	99.999	Charles B Avila RS
SIMPSONS	1.037.630	Alexandre B Venáncio. SP
TOM & JERRY	999.950	Hyon S. Kim, SP

MASTER SYSTEM

MÓNICA NO CASTELO DO DRAGÃO	1.193.410	Andre M.F. Freis, MG
SONIC	859.000	Cristiano S. Itami, SP
VIGILANTE	99.900	Daniel A. Morroni, SP

SUPER SUPER STAFF

É com muita justiça que damos o selinho "The Best of Ação Games" para Super Star Wars. O jogo é impecável. Visual chocante, músicas iguaizinhas as do filme, fases variadas, alto desafio... sem comentários, O detalhismo do game chega a ponto de reproduzir o ruído do sabre de Luke Skywalker cortando o ar. É mole? Entre suas 13 fases, selecionamos algumas passagens importantes. E para não perder o hábito, que a Força esteja com você!



- Y + DIRECIONAL ATIRA EM VÁRIAS DIREÇÕES
- B + ¥ OU > ESCORREGA NO CHÃO
- B + ↑ RODOPIOS NO AR (LUKE E HAN SOLO) E PULO MAIS ALTO (CHEWBACCA)

Personagens

Luke inicia sua jornada sozinho, mas conforme o jogo avança surgem seus amigos: os robôs C3P-O e R2D2, Kenobi, Lea, Han Solo e Chewbacca. Só os dois últimos participam diretamente do jogo, e você pode trocar Luke por um deles no começo de cada fase.



Luke é rápido e tem duas armas: pistola e sabre. Chewie é meio lento, mas sua resistência é a maior. Já a vantagem de Han Solo é sua poderosa arma

SUPER STAR WARS Lucas Arts Entertainment

Ação

1 jogador









Dune Sea

A primeira fase é excelente para você treinar o tiro em várias direções. Tome especial cuidado com os bancos de areia movediça.

Para detonar o chefe da fase, basta ficar na beira da areia movediça atirando



Outside Sandcrawler

Nesta fase, o objetivo é chegar ao gigantesco tanque no deserto. Mas para isso é preciso dirigir uma nave flutuante e limpar o terreno à frente, lotado de inimigos.



Você não precisa sair correndo com a nave. Deixe-a flutuando suavemente, de um lado para outro, e só avance quando não houver perigo

Inside Sandcrawler

Sua maior dificuldade será passar por umas barreiras de raio laser, que se ligam automaticamente quando você chega perto. A solução é atravessar o local na base do escorregão.



Não deixe esse chefe empurrá-lo no poço de lava. Fique na borda direita da plataforma, atirando contra o coração do bicho

Land of sand people

Esta fase tem criaturas que, quando eliminadas, deixam restos pegajosos. Você também vai encontrar muitas plataformas para saltar e, entre elas, um truque muito bem escondido para acumular 99 VIDAS! Olha só:



Quando chegar a esse ponto, jogue-se no abismo e caia rente à parede, do lado esquerdo



Você vai cair nessa caverna, onde existem sete vidas. Mate-se e você retornară ao mesmo ponto, podendo repetir o truque quantas vezes quiser!

Cantina fight

Atravesse esta fase com Chewbacca. Ele tem o maior medidor de energia, e isto será muito útil.



Procure fortalecer sua arma ao máximo para enfrentar essa belezinha. Ela não dá moleza

Tractor beam core

Seu objetivo nesta fase é destruir o Raio Trator, que suga naves espaciais para dentro da Estrela da Morte. Suba sempre acompanhando as plataformas.

Moleza. Fique na plataforma da direita só atirando contra o miolo do Tractor Beam



Death star

Agora, Luke sobrevoa a Estrela da Morte com sua nave Asa X. Na primeira etapa, é preciso destruir 20 torres e 20 naves. Na segunda, você mergulha num corredor para alcançar e explodir o ponto vulnerável do Império.



O melhor é acabar primeiro com as naves e só depois preocupar-se com as torres



Um marcador de quilometragem indica a distância que falta para chegar ao ponto do bombardeio. Quando ele chegar a zero, aperte R e L para terminar o serviço

ITENS



AUMENTA O MEDIDOR DE ENERGIA



RECARREGAM AS ENERGIAS



FORTALECE O



INVENCIBILIDADE TEMPORÁRIA



DETONA OS INI-MIGOS DA TELA



MULTIPLICA OS PONTOS



AUMENTA O TEMPO DA FASE



ORÇA DESPEDE-SE DE VOCÉ, MAS POR POUCO TEMPO: VEM AÍ STAR WARS O IMPÉRIO CONTRA - ATACA

ESPACIAL/LUTA

Já vimos muitos jogos espaciais bonitos, mas nenhum até agora comparase a Axelay. Os gráficos são uma loucura. Até os chefes conseguem ser bonitos. Músicas? Úma melhor que a outra. Mas a grande sacada do jogo é a visão do horizonte nas fases de scroll vertical. Conforme se avança nestas fases, você vê os cenários vindo lá do fundo da tela e se formando pouco a pouco. Este é o famoso efeito scalling (ou escala), de que tanto falamos. Se você curte games espaciais, não pode perder este de jeito nenhum.

Democrático

Outra característica legal de Axelay é que ele agrada tanto ao jogador médio quanto ao fera. No modo easy são três vidas e seis Continues. Dá pra levar bem maneiro e ainda curtir o visual. No modo normal o número de Continues desce para quatro, e no hard, apenas três.

Show de armas

Quando você começa o jogo, seu arsenal possui um canhão normal e mais três opções em armas especiais. A cada mudança de fase, ganha-se um novo armamento como bônus. Mas apesar de as suas opções aumentarem, você só pode selecionar três armas no início de cada missão. E fique ligado: quando você perde uma vida, perde também a arma que usava

Primeiro você tem que desgarrá-lo, atirando continuamente no cabo que o prende ao teto. Depois que estiver solto, destrua a metralhadora dele. Quando o chefe ficar de costas para você, use o Round Vulcan para atingi-lo. Seu ponto fraco é o miolinho branco

Chefe 1



Ao enfrentar a aranha, figue de longe. Ela tentará atingl-lo com suas garras, soltará filhotes, vai apelar até para uma tela que deixa você mais lento. Seu ponto vulnerável é o pontinho azul. Use a arma Straight Laser

Chefe 2



Chefe 3



Este inimigo tem três tases. Ele começa pequeno, atirando bolinhas pra cima de você. Depois transforma-se num imenso disco voador: acerte-o nas saliências das bordas. Na terceira etapa, que é a mostrada pela foto, centre fogo na estrutura bem no meio dos canhões

Chefe 4



O lugar mais seguro para escapar dos ataques deste chefe é a superfície da água, do lado esquerdo da tela. A arma Needle Crackers mostra uma incrivel eficiência para detoná-lo

Categoria I - POD Disparam tiros frontais. São ótimas para abrir caminho e romper



Straight Laser



Needle Cracker



ARMAMENTOS

Catenoria II - SIDE Seus tiros atingem os alvos ao redor da nave



Round Vulcan



Categoria III - BAY São tiros que cercam os inimigos em todas as direções

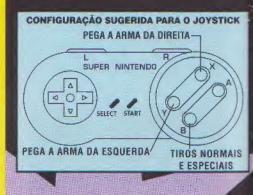


Macro Missile



Explosion Bomb





SE VOCÊ TERMINAR O JOGO NO MODO HARD, GANHARA A **ULTIMA E MISTERIOSA** ARMA DO GAME ESTE DESAFIO É **TODO SEU**

AXELAY / Konami 1 jogador Espacial









DESAFIO

DIVERSÃO

COMO O GAME É DA KONAMI, TEM UM FINAL DIFERENTE PARA CADA MODO DE JOGO: EASY. NORMAL E HARD. SE O ESFOR-CO É MAIOR, O FINAL É MELHOR



🛮 gigante tentará acertá-lo com suas mãos, como se 🚾 tosse um mosquito. Além disso, ele cospe bolas 💼 logo. Fuja dos ataques até surgir o coração verde do micho, que é seu ponto trágil

Chefe 6



neiro, este chete o receberá com dois meteoros acandescentes. Eles giram, somem e reaparecem, resseguindo você o tempo todo. Sua segunda forma de ie é mandar tiros e raios em sua direção. Figue na e superior da tela escapando da artilharia e respon-🚌 som a arma Needle Cracker. O último trugue do erador é mandar clones de sua nave, que atiram quando nocê atira. Mantendo posição na parte superior da tela, is para o lado esquerdo, você consegue safar-se e, intervalos, soltar cargas de Needle Cracker no 🚌ão. O ponto vulnerável dele é a saliência central

Sabe aqueles filmes japoneses de luta entre monstros, onde um tenta acabar com o outro. mas acaba mesmo é destruindo a cidade inteira? Pois é MON! exatamente o que rola em King of the Monsters, versão de um jogo já conhecido para a galera do Neo Geo. Escolha um entre quatro adoráveis titãs

e parta para a briga, pisando em prédios, destruindo pontes, jogando navios e aviões contra seu inimigo. Jogando s<mark>ozinho, v</mark>ocê tem oito lutas (em

fases diferentes) para sagrar-se Rei dos Monstros. Jogando contra um adversário, você pode escolher qualquer cenário e partir para a briga. Não é nenhum Street Fighter 2, mas diverte. Ainda mais se você curte monstros.

Personagens e movimentos

Beetle Mania é um besouro doido e chifrudo; Rocky, um gigantesco monstro de pedra; Astro Guy é um cara meio fantasiado, fazendo o estilo super-herói; e Geon é um tipo meio bestial. Todos respondem de maneira semelhante aos comandos de movimentos do jogo, que são os seguintes:

A - Corrida



A + Y - Dá um golpe de impulso no adversário (voadora, gravata ou chifrada, dependendo do personagem).

B - Chute



Y - Dá socos e pulo sobre o inimigo (quando ele está no chão, como na foto). Também agarra objetos no chão, e atira qualquer coisa que você pegar.

Y + B - Quando agarrado ao inimigo, você o ioga de cabeca no chão . Quando longe do inimigo, joga magia.

X - Para pular e agarrar objetos no ar. Para atirá-los, aperte Y.



 Aperte-o continuamente quando agarrado ao adversário e você dará um abraço mortal.



1 - Quando agarrado ao adversário, faz o pilão.

Power, Power, Power

Toda vez que você fizer um pilão, jogar o aversário de cabeca no chão ou der o abraço mortal, ganhará uma barrinha no seu medidor de power. Quando ele estiver cheio, seu monstro atinge um nível de força maior. Com isso, a mágica cresce de intensidade e faz muito mais estragos no inimigo.

Golpe de misericórdia

Mesmo que a barra de life do seu adversário esteja inteiramente vazia, ele não entregará os pontos enquanto você não pular em cima dele e ficar três segundos. Só com este nocaute forçado você será o vencedor.

KING of the MONSTERS Takara / SNK

1 ou 2 jogadores Cartucho japonês Luta







GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO



SPIDER-MAN AND THE X-MEN IN ARCADE'S REVENGE

Para quem curte estes heróis dos quadrinhos, vê-los em ação num game é uma experiência interessante. Os cenários têm tudo a ver com os gibis e as músicas são superlegais. Em algumas fases não faltaram nem os famosos "Pow" e "Soc" dos quadrinhos. Spider-Man, e os X-Men batalham para se livrar do vilão Arcade, que tenta aniquilar a todos com armadilhas de videogame. Cada herói tem sua fase e habilidades diferentes. Agora, fique por dentro de alguns desafios do jogo.



SPIDER-MAI

O game começa com o Homem-Aranha tentando encontrar seus amigos, que estão em poder de Arcade. Nesta fase labirintosa, é preciso colecionar o maior número possível de esferas vermelhas. Mas peque apenas as que estão piscando.



Quando você estiver perto de uma esfera, o Spider-Sense ou "sentido de aranha" irá avisá-lo

Grudar nas paredes -Chegue perto com o Direcional Atirar teia nos inimigos - Y Atirar teia no teto - X. Aperte 1 para regular o comprimento da teia

VVOLVERINE

Wolverine é especialista em dar bifas nos inimigos, mas tem que chegar perto deles. Ao enfrentar os palhacos grandes, não use as garras; bata com socos e, ao desaparecer, os palhações deixarão um coração para recarregar energias.



Para atravessar as paredes, use a garra para escavá-las, abrindo uma passagem

Soco - Y Pulo - B Soco para cima - X Mostrar as garras - A. Para usá-las, use X

STORM

Basta usar o Direcional para fazer Storm nadar em todos os sentidos. Ela tem muito fôlego, mas não abuse: quando as bolhinhas estiverem acabando, suba à superfície para que ela tome ar.



Tiro - Y Nado - Direcional

CYCLOPS

Já deu pra sacar que Cyclops é o herói mais versátil. Em compensação, sua fase é uma pedreira, com perigos de todos os lados. Ande só pelas plataformas. pois o chão da fase é mortal para ele.



Para atirar em várias direções, basta pressionar Y junto com uma diagonal

Tiro - Y Pulo - B Soco - X

Chute - A

GAMBIT

Gambit é um jogador. Sua arma são as cartas de baralho, e seus inimigos, peças de xadrez. Faça-o pegar todas as estrelas que puder, e na hora em que a coisa apertar para o seu lado, use a magia — um poder que abre passagens e detona inimigos.

Na fase de Gambit, não dá praficar marcando bobeira. Senão, esta enorme esfera acaba alcancando o herói

Tiro - Y Magia - X Pulo - B

Luta

1 jogador Cartucho Japonês







RÁFICO

SOM

DESAFIO DIVER



Campeão na preferência dos menianíacos, o gênero luta de rua ganha is um game. Sonic Blast-Man é um uper herói com poderes destruidores e golpes atômicos – um deles tem a força de 100 Megatons, imagine só. A quantidade de golpes é variada, mas o que certamente gradará aos fãs da pancadaria é o tamanho dos personagens, maiores até que os de Street Fighter 2. O estilo deste jogo embra muito o de Final Fight, com fases ineares, inimigos às pencas cercando você chefes no final.

Fases de bônus

Entre uma fase e outra, você pode dar ma paradinha em estágios de bônus que sumentam o seu poder. São cinco no total, ada um mais difícil que o outro, mas o bjetivo é sempre o mesmo: detonar, detonar e detonar.



Cuanto mais ditícil a fase de bônus, maior o prêmio.



PRINCIPALS MOVIMENTOS



RODOPIO - Basta apertar o X e o personagem dispara esse golpe mortal. O inconveniente é que ele tira energia.



PUNCH - Pressione o Y junto com † e o personagem dará um gancho monumental, atirando o adversário para cima. Uma variação do golpe é usar o Direcional para o lado em que estiver o inimigo. Com isso, Sonic Blast-Man gira o braço e solta uma tremenda bifa.



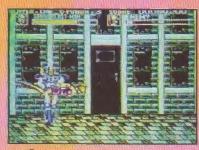
SOCO-BOMBA - Quando você estiver muito cercado e quiser apelar, use o soco-bomba. Basta apertar o botão A e esperar Sonic Blast-Man preparar o golpe – um tremendo soco no chão. Se no meio do caminho você mudar de idéia, basta pressionar R e o golpe não sai.



STRIKE - Com esse golpe, Sonic Blast-Man pega um inimigo para vítima e arremessa-o para cima do outro. Chegando perto do adversário, ele já é agarrado. Basta apertar o Direcional para o lado contrário ao que ele estiver para jogá-lo. Se você apertar o Direcional para baixo, o super-herói deitase e arremessa o cara com o pé.



VOADORA - Para dar um golpe desses é fácil: basta pular (B) e, em seguida, pressionar o Y.



AVIÃOZINHO - Aproxime-se de um inimigo caído ou ajoelhado e aperte o Y. Comisso, você pegará o cara e começará a girar com ele, fazendo-o de aviãozinho.

ACESSÓRIO

Controle Direcional

A alavanca de bolota, no melhor estilo Arcade, proporciona um controle direcional sensivel e preciso. Ele tem dois modos de funcionamento: 4 direções (em cima, embaixo, direita, esquerda) ou 8 (incluindo também as diagonais). As opções são selecionadas através de uma chavinha do lado direito do Direcional.

Comandos

Os seis botões de comando do Super NES (A, B, X, Y, R e L) estão mais juntinhos neste joystick. Eles foram colocados numa posição bastante confortável para o jogador, que deixa a base da mão apoiada no joystick e toca os botões com as pontas dos dedos.

Três turbos

As teclas verdes, do lado direito do joystick, servem para a seleção de velocidade dos comandos. São três opções de Turbo: 1, 2 e 3. Isso porque cada jogo responde de maneira diferente às velocidades. Basta programar um dos botões de comando para funcionar no modo turbo e esquecer o resto. Agora, se você quiser moleza mesmo, o joystick oferece a possibilidade de programar um comando qualquer (tiro, por exemplo) para que ele funcione sozinho, como uma metralhadora desembestada.

Câmera lenta

Ao testar as possibilidades de programação do joystick, descobrimos que ele também faz o jogo funcionar em câmera lenta. Basta apertar o botão Start, junto com os turbos 1 e 2, para ver o curioso efeito de slow-motion. Esta velocidade dificulta a aplicação dos comandos, mas é uma curtição. Com ela você pode ver a movimentação dos personagens quadro a quadro, e descobrir, por exemplo, que o hurricane kick de Ryu tem mais de 20 fases.

O EFEITO EM ALGUNS JOGOS



STREET FIGHTER 2 O turbo 1 é suficiente para transformar golpes como a rasteira Ken numa verdadeira metralhadora. De maneira geral, a jogabilidade desse clássico melhora muito Jogando em câmera lenta, você vai se deliciar com a complexa movimentação dos personagens e curtir coisas engraçadas — como a pança que Dhalsin laz antes de soltar magia

Colocar os botões R e L juntos é muito importante, pois há vários jogos em que você precisa usálos. A programação do turbo para os botões é chocante. O fio que liga o joystick ao console é curto, mas pelo menos existe a opção de funcionamento remoto.

loiô

O acessório tem pezinhos de borracha para aderir às superfícies planas.
Mas o barato, mesmo, é jogar com ele apoiado sobre os joelhos

POWER STICK FIGHTER

O iovstick que a Capcom desenvolveu para o Street Fighter 2 já está a venda no Japão. Com quase o tamanho de um console, o Power Stick Fighter deixa qualquer gamemaníaco babando. São 14 botões, capazes de executar funções totalmente inéditas. Além de funcionar com diversos jogos do Super NES, o acessório também pode ser utilizado para os games de Nintendo 8 bits. Para completar, ele funciona ligado ao console por cabo ou raio intravermetho (como um controle remoto). É preciso acostumar-se com lantas novidades e bolões, mas após alguns minutos de uso nossos pilotos já estavam debulhando. Nossa nota para o joystick não poderia ser outra: 10.





TURTLES 4 Com o lurbo 1, o golpe com espada no ar fica uma loucura! A tartaruga gira mais rápido e você pode dar mais golpes em menor espaço de tempo



KING OF THE MONSTERS Como esse jogo é lento, o melhor é usar direto o turbo 3 para acelerar alguns golpes dos personagens. Com o turbo, você também se livra com maior rapidez das prensas do adversário



PRINCE OF PERSIA O modo 4 do Direcional é perfeito para este jogo, pois permite muito mais precisão nos saltos do personagem

O joystick é perfeito não só para jogar o Street Fighter 2, mas também auxilia em muitos outros jogos. Acho que os botões poderiam ser um pouco mais baixos. Os comandos com o Direcional estão mais curtos e sensíveis, mas com um pouco de treino a gente pega as manhas

Christian

Perteito para jogos de luta, especialmente o SF2. As opções de 4 e 8 direções são um detalhe muito bem sacado. O turbo é indispensável, e a câmera tenta me deixou apaixonado. O único defeito que ele parece ter é uma certa tragilidade. Mas isso só o uso prolongado poderá confirmar.

Tadeu

LINK TO THE PAST'M

ilhares de gamemaníacos em todo o mundo estão estraçalhando este jogo, que há alguns meses passou a vir junto com o Super NES. Zelda 3 é uma inteligente mistura de RPG com ação, onde você explora castelos, labirintos, enfrenta chefes poderosos e se fortalece com itens e poções. Nesta e nas próximas edições, falaremos sobre os objetos mais importantes do jogo, como pegá-los e usá-los.

GHT WORLD

PRIMEIRAS ARMAS

A espada, escudo e bumeranque estão no castelo de Hyrule. A entrada do castelo está sob uma moita do lado direito de sua muralha. Peque todos os itens e depois saia com Zelda. levando-a até o Santuário.

ARCO E FLECHA

Estão no primeiro pavimento do Eastern Palace, à direita do Hyrule's Castle. A big key deste castelo também está no primeiro andar.

BOTAS

Depois que você vencer o chefe do Eastern Palace e pegar o primeiro pingente, sala do castelo e pegue o labirinto à esquerda. Você achará a casa de Sahasrahla e ganhará Pegasus Shoes, um par de botas capaz de fazê-lo correr, derrubar inimigos e dar violentas trombadas. Para usá-las, basta manter o A apertado.

LIVRO

Depois que você estiver com as botas, vá até a biblioteca de Kakariko para pegar o livro verde. Dê uma trombada na prateleira para pegá-lo. O livro serve para decifrar enigmas.

POTES

E muito importante pegar os três potes, que servem para guardar poções mágicas. Um está com o vendedor, na vila. Pegue o segundo no bar (aquele do velhinho sonolento), entrando pelos fundos. O terceiro está embaixo da ponte do reino.

REDE PARA CACAR INSETOS

Numa das casinhas da vila há um garoto doente. Depois de pegarpelo menos um dos potes, entre nesta casa e o garoto lhe dará a rede (bug-catching net). Com ela, pode-se capturar fadinhas e guardá-las nos potes, armazenando assim energias.

LUVA

Você ganhará a luva (power glove) no castelo do deserto (Desert Palace). Com ela, pode-se remover as pedras pequenas e até as grandes.

NADADEIRAS

Com a luva você poderá abrir caminho até a região superior esquerda do reino. Continue sua busca entrando na parte azul clara, que é rasinha. Você encontrará uma cachoeira (Zora's Falls). Ela pedirá 500 paus pelas nadadeiras.

DINHEIRO FÁCIL

Duas árvores da floresta do flautista têm dinheiro escondido. Basta dar muitas trombadas nelas para acumular até 999 rupees.

Peja no próximo capítulo: como pegar o espelho e ir para Dark World, onde continua esta aventura.

TURTLES 4

10 vidas! - Na tela cor-de-laranja, em que aparece o nome completo do jogo, pegue o controle 2 e use o velho e bom truque Konami: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A. Selecione Options com o controle 1. Aí é só aumentar o número de vidas (rest) para 10. Uau!

TOP GEAR

Pro-passwords - Se você quiser uma dose extra de desafio, use estas passwords para ir ao nível Pro:

South America - Four Meg

Japan - Legend

Germany - The World

Scandinavia - Letsrace

France - Alchemy

Italy - A Looper

U.K. - Seasonal

THUNDER SPIRITS

Continues extras - Ligue o jogo, deixe o Demo rolar e aperte o Start para voltar à tela de apresentação. Daí, fique apertando o B várias vezes até a tela de apresentação desaparecer. Em seguida comece o jogo e veja, com seus próprios olhos, quantos créditos você conseguiu.

PREDATOR 2

Oano é 1997, A cidade, Los Angeles. A barra anda pesada por lá: o pau come solto na cidade dos anjos. Gangues rivais combatem nas ruas e becos da cidade. Um clima parecido com o retratado em Colors, filme de Denis Hopper. Mas o filme em questão é o próprio Predador 2. O tráfico de drogas assola as ruas. Policiais são mantidos como reféns pelos criminosos. Uma série de assassinatos bizarros e inexplicáveis assombram a população. É nesse clima pra lá de apocalíptico que você, Tenente Harrigan, entra em cena. Sua missão é resgatar os prisioneiros, acabar com o tráfico de drogas e com as gangues. além de solucionar os assassinatos.

Mira implacável

Ele está de volta. Mais raivoso e destruidor do que nunca, o Predador está com sede de vingança. Sua mira multicolorida persegue tudo e todos. Não perdoa ninguém. Cuidado! Ele está atrás de você. E é seu inimigo final...

Nas 7 fases de Predator 2, você percorre

PASSWORDS

Detone os inimigos e resgate os prisioneiros paradescobrir passwords

Presided has awardes

Fase 2 - KILLERS

Fase 3 - CAMOUFLAGE

Fase 4 - LOS ANGELES

Fase 5 - SUBTERROR

Fase 6 - TOTAL BODY

e terminar o game numa boa

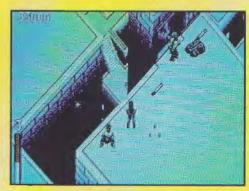
UEVEL THE SUBWAY

ruas, metrô, o topo de edifícios e outras paisagens urbanas. Sua verdadeira missão é soltar os prisioneiros e encontrar a saída da fase. Mas como a vida em 1997 não é fácil, você não apenas resgatará os reféns. Terá de protegê-los da mira implacável do Predador.

Muitas armas

Você não pode deixar o Predador acertar os presos. Dois reféns atingidos no nível hard e você ganha um sonoro game over. Mas não se desespere. Afinal, há várias armas para ajudá-lo. Porém a mais fraca delas é ilimitada (a pistola com a qual você começa o game). Portanto, seja um bom destruidor e detone tudo na tela para pegar power-ups e ganhar armas extras.

Predator 2 tem imagens digitalizadas no início de cada fase, som e música legais, mas não é um game nota 10. A ação é grande, mas um pouco repetitiva. Apesar de um pouco decepcionante, o game deve agradar quem gosta de jogos de ação e muitos tiros.



Não deixe a mira vermelha triangular do Predador chegar aos reféns. Resgate-os antes do disparo final



Siga as flechas para achar a saída. Atire nas portas para evitar que as balas chequem até você

ARMAS

Você começa com uma pistola com tiros ilimitados. Todas as outras armas são limitadas

BAZUCA tiros rápidos e fortes

METRALHADORA

tiros rápidos

ESPINGARDA 12 tiros muito rápidos mas fracos

DISCO

funciona como escudo

LANÇA

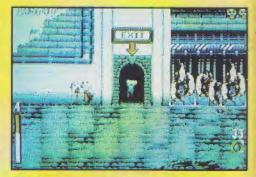
para inimigos distantes

REDE

ideal para acabar com o Predador

GRANADA

é destruidora



Não fique marcando! Após resgatar todos os reféns, várapidinho até a saída. Desapareça em dois tempos, senão...

Para recarregar energia, pegue o colete ou a caixa de primeiros socorros. Ambos completam seu life e a caixa ainda dá uma vida extra

1 ou 2 jogadores











GRÁFICO



Predador está no canto direito, observando atenmente. Ele não parece muito contente. Ao liberar os reténs, você recebe um agradecimento:





Acerte o caminhão para se habilitar a enfrentar o chefão final, o próprio Predador. Comece por um dos lados e depois acabe com os caras do meio



Ele está chegando. Sua aparência é medonha, mas não é tão difícil assim acabar com ele. Seja rápido e atire sem parar. E depois? Depois, the end!

PREDATOR 2 / Arena 1 jogador Ação 8 Mega **DESAFIO**

DOUBLE DRAGON

Mais um arcade faz sua estréia no Mega. Quando Double Dragon surgiu no fliper, há uns cinco anos atrás, causou alvoroço. Na época não existia Street Fighter 2 e Double Dragon era o arcade predileto da moçada. Para matar a saudade, a Ballistic resolveu lançar este hit para o console de 16 bits da Sega.

São 4 fases curtas, mas cheias de ação. Seu objetivo é bater em todos que cruzam a sua frente. E sem demorar muito, porque seu tempo é limitado. Double Dragon não é um game difícil nem complexo. Mas é divertido. E deve agradar a todos que curtem um jogo de ação concentrada.



O chefe da terceira missão parece o Hulk. Coloque-o em cima da plataforma e acerte-o sem parar



O chefão final do game surge por essa porta. Seja esperto e prepare uma recepção de boasvindas repleta de porradas. Detalhe: ele carrega uma potente metralhadora... Cuide-se!

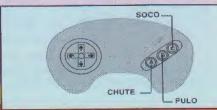


Use a água para afogar seus inimigos. Além de um belo splash, eles irão deixá-lo em paz por um bom tempo



Nem tente entrentar os dois fortões de uma só vez. Chame o primeiro, acabe com ele. Daí, encare o segundo

SUGESTÃO DE CONFIGURAÇÃO



Na opção dois jogadores, após acabar com o "metranca", uma bela briga vai rolar. O vencedor conquistará uma linda namorada com sua bravura

PRINCIPAIS GOLPES

COTOVELADA

Aperte os botões de pulo e soco ao mesmo tempo

VOADORA

Se o inimigo estiver à direita, aperte os botões de pulo e de soco. Se seu alvo estiver à esquerda, pule e chute para acertá-lo numa boa

CABEÇADA

Dê dois toques para a frente com o Direcional. Nada como usar a cabeça!



AT BAIC RUNNER

Chelnov era um cientista muito dedicado, que trabalhava com seu pai e sua irmã. Uma noite, ao voltar para casa, ele é surpreendido: o laboratório estava destruído e sua irmã fora sequestrada. Seu pai, mortalmente ferido, lhe conta que os "Deathtarians", supostos habitantes originais da Terra, resolveram voltar para reconquistar o planeta. Só seu pai sabia que eles voltariam e desenvolveu uma roupa especial e armas para impedi-los. Você é Chelnov e deve salvar sua irmã e acabar com os deathatarians.

Epopéia histórica

Toda essa história deu um toque de viagem ao tempo nas sete fases do jogo. Você passa pelo Egito antigo, pelo Império Inca e outras paisagens deslumbrantes, com música cativante e desafio do além. A grande dificuldade é que você não pode controlar a tela. Isso torna os ataques inimigos fulminantes. Os deathtarians estão por toda a parte É uma loucura!

Munição variada

A sua tarefa é árdua, mas você tem boas armas: laser, bumerangues e estrelinhas. O laser é a melhor delas. Mas qualquer das três, bem carregada, é detonante. Ou seja, um bumerangue poderoso é melhor do que um laser fraco. A resposta do boneco não é muito rápida, por isso tome cuidado ao mudar a direção de tiro. Todas as tochas contém tiros que aumentam seu poder de fogo, dão vidas extras ou Continues. Corra atrás de power-ups!

Atomic Runner é um grande lançamento de ação para o seu Mega Drive. Você vai penar um pouco. Portanto, comece com 5 vidas e 15 Continues. Está tudo na tela de opções. Ah, escolha tiro e pulo rápidos. Boa diversão!

ATOMIC RUNNER/Dataeast Ação 1 jogador GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

COMO DETONAR OS CHEFES

FASE 1

Tome cuidado com os tiros dos inimigos que ficam na parte de cima da tela.



Primeiro chefe do game. Seu ponto vulnerável é a cabeça. Fique parado no canto esquerdo da tela atirando sem parar. Só pule quando tor atacado

FASE 2

Atire nas mãozinhas que saem do chão, mas não encoste nos dedos ou ficará preso por alguns instantes



Acerte os olhos dessa estátua estranha Fique nas plataformas de cima, atire e vá para o outro lado. Seus tiros são inesperados e mortais: desvie deles

FASE 3

Nesse tundo cor de areia é quase impos sível perceber os tiros. Fique ligado!



O tamanho da nave assusta. O segredo é ser rápido pal destruir os mísseis e acertar a própria nave. Fique e canto esquerdo para não se tornar um atvo fácil

FASE 4

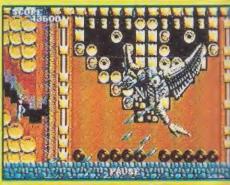
Aqui há mais inimigos. E muito mai difíceis! Não é má idéia ter uma bo reserva de Continues.



O chetão é parecido com o da 2ª fase. Só que ele sol nas plataformas. Acerte seus olhos. Ele se transforma em um monstro terrível. Seu único ponto vulnerável é cabeça. Mire bem

FASE 5

Esta fase é pedreira! O chão est repleto de pedras pontiagudas. Vá po cima. É mais seguro e menos difícil.



Essa águia metálica é o chefe da fase. Ela joga meteori Fique no canto esquerdo desviando e acabe com ela

SONIG STHEDGEHUG

O porco-espinho mais simpático do mundo está de volta. Mais rápido, mais arteiro e mais solidário do que nunca. Sim, pois Sonic agora tem um ajudante: uma simpática raposa que atende pelo nome de Tails. Ela tem dois rabos, daí o nome, pois tail é rabo em inglês. Se você pirou com a versão original de Sonic, prepare-se. São mais loopings, molas supersônicas (sem trocadilhos) e outras pirações. Sonic 2 promete ser o maior hit do Natal.



AÇÃO GAMES divulga com exclusividade no Brasil as primeiras imagens de Sonic 2. Elas foram tiradas do protótipo do cartucho que conseguimos no Japão. Pela olhada que demos no E-prom (versão parcial do cartucho), a coisa promete esquentar. Mas

não fique bravo se o game for um pouco diferente. Nossos contatos no Japão afirmam que a receptividade ao game não foi tão boa quanto a Sega esperava e que a gigante está fazendo algumas alterações de última hora no jogo do porco-espinho.



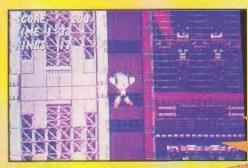
Ajuda em grande estilo. Tails , essa linda raposa de dois rabos, é a fiel escudeira de Sonic. Faça dela a sua cobaia mais do que especial



UAU! Esse looping é simplesmente deeeemais. A sensação de estar de cabeça para baixo a milhão é lantástica



Final de fase é festa total. Sonic, Tails e a famosa placa de conclusão de fase. Vale a pena detonar para curtir esse visual



Há várias armadilhas em Sonic 2. Tome cuidado para não acabar afogado nas geladas e coloridas águas do game

Olançamento oficial de Sonic 2 está previsto para uma "terça-feira de novembro", de acordo com o enigmático comunicado da Sega à imprensa. AÇÃO GAMES testou o game 45 días antes de ser lançado em Tóquio e muito, muito antes dele rolar por aqui! Gamemaníaco, aproveite. Essa matéria é inteirinha sua.

Dois jogadores!!

A maior novidade de Sonic 2 é a opção dois jogadores. Você joga com Sonic e um amigo joga com Tails, a charmosa raposa de dois rabos. A raposa serve como uma autêntica cobaia. Ou seja: vai na frente para levar chumbo grosso dos inimigos para limpar a barra do todopoderoso Sonic. Uma curtição!

Você também pode COMPETIR. A tela fica dividida bem ao meio, com Sonic em cima e Tails na parte de baixo. A ação é independente e o controle total. Uma piração! Mas como a Sega não é boba nem nada, não dá para competir no protótipo. Ela está "escondendo o jogo". Nada mais justo. Promete ser alucinante!

Música do Caribe

Sonic 2 vem com memória maior que os 4 Mega da versão original. A música também mudou: um ritmo entre caribenho e brasileiro dá o tom nas primeiras fases do game. Mas as maiores qualidades de Sonic forammantidas e até aprimoradas. A rapidez está alucinante, os gráficos límpidos e cristalinos e a ação nota 10. Sonic 2 com suas 30 fases já nasce clássico. Viva o porcoespinho. Parece que a Sega resolveu acordar.



Muitas surpresas o aguardam! Como nesse tronco. Dentro dele há argolas escondidas. O lance é fuçar pra valer

Sonic 2 para
Master System e para Game Gear
(ambos com 4 Mega) também saem
em novembro. E tem mais! Sonic 2
para Sega CD vai pintar no começo de
93. Haja fôlego!!!

ESTES JOGOS SÓ SERÃO LANÇADOS NO FINAL DO ANO. ESTAMOS DANDO U

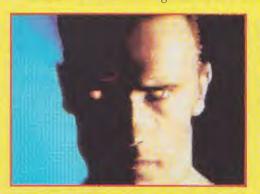
Depois de ter invadido os arcades, tanto em vídeo quanto em fliper, chegou o Dia do Julgamento do Mega Drive. Se você aíndo está de ressaca do primeiro Terminator para Mega, fique frio. A novidade só chega no Natal. Mas a gente já deu uma espiada no protótipo do cartucho (ele ainda está em desenvolvimento!). Saque só.

Terminator 2 é legal e frustrante ao mesmo tempo. Os gráficos não são nota 10, apesar de algumas imagens digitalizadas. Mas o grande problema é que não dá para jogar Terminator 2 sem a Menacer, aquela pistola do arcade. Tudo indica que o cartucho virá com a pistola. Ainda bem, pois controlar a mira só com o Direcional do Mega é jogo duro.

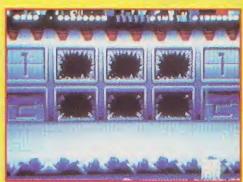
TERMINATOR 2

A avalanche de lançamentos prevista para o Natal está deixando todo mundo com água na boca. De Sonic 2 a Strider 2, passando por dois games com o Batman, a safra de jogos para Mega promete ser chocante. É a grande esperança da Sega para tentar dar o troco na Nintendo. Afinal, as crescentes vendas do Super NES deixaram a Sega de cabelos em pé. Quanto mais brigas, melhor para você: os novos games tanto para Mega quanto para Super NES prometem ser arrasadores. Santo Papai Noel!!!

Pra você já ir entrando no clima, demos uma espiada nos protótipos de dois dos mais aguardados lançamentos de final de ano. Então, tenha o privilégio de conhecer Terminator 2 e The Revenge of Shinobi 2 em primeira mão.



Ele pode não meter medo, mas com certeza impõe respeito. Bela imagem!



Destrua as casinhas numeradas para prosseguir exterminando todo mundo

Dois Terminators

Que tal competir no futuro? Basta sel cionar dois jogadores e partir para o ataqu Ambos têm como missão acabar com inimigos, Mas suas performances são av liadas individualmente. Quem matar m nos humanos, destruir mais barricadas for mais preciso, ganhará a parada.

Use toda a sua habilidade para entr de pé direito no século 21. Sarah e Jol Connor dependem de você. Não os dece cione. Salve a humanidade! Ele promete e cumpriu: HE'S BACK. Está de volta. E e grande estilo. Divirta-se!



O quê? Dois Terminators? É, a vida no século . não é nada fácil...

REVENGE OF SHINOBI 2

Se você curtiu o primeiro Shinobi, já pode ficar ouriçado. Revenge of Shinobi 2 é uma bela continuação. O começo do game ná é dos mais inspirados. Mas a partir da quarta fase o negócio melhora. Os gráficos são bem trabalhados e os efeitos bem sacados. Vocanda por lugares estranhos. A atmosfera é meio fim do mundo. Ou seja: tensão na medida certa.

O Shinobi original era difícil pacas. A grande novidade de Shinobi 2 é o nível de dificuldade: o game está bem mais fácil. Nem pense el reclamar, pois jogar no hard não é das coisas mais fáceis do mundo. Ou seja: se o seu negócio é chegar às fases mais legais, tudo bem. Cas contrário, terá um belo desafio pela frente. Com direito a um colírio visual. Shinobi, o retorno.



O belo visual do sol não esconde os inimigos. Eles estão por toda parte...



Um monstro cavernoso o aguarda no final desta fase. Vença-o se for capaz



Até a lua foi convocada para tornar Shinobi 2 ma divertido. Aproveite!

ERPRÉVIA PARA VOCÊ }

lanobras radicais

cobra Command tem ao todo dez missões ombate. Seu helicóptero sobrevoa os mais ados ambientes — de cavernas até as ruínas Roma — fazendo manobras radicais. Mas é quem comanda estas manobras. Antes fezer uma curva ou subir rapidamente para siar-se de um obstáculo, aparece uma seta seu vídeo: ela aponta o comando que você e dar com o Direcional. A voz do co-piloto ebém alerta o jogador para a direção que e seguir. E ai de você se não der o comando na hora certa... o mínimo que acontecem helicóptero é voar em mil pedacinhos.



go que a seta aparece, pressione o Direcional sentido indicado. Segure-o até ela sumir

NO MODO HARD, A SETA NÃO APARECE. SEU ÚNICO AVISO É A VOZ DO CO-PILOTO

Tunição Himitada

Centenas de inimigos aparecerão em seu minho. São outros helicópteros, tanques, nões e canhões anti-aéreos. Se você não uidá-los no momento em que aparecerem, a atirarão em seu helicóptero e você vai nçar. Jogo rápido, não? Atire primeiro e gunte depois. Suas armas são dois lançasseis (um de cada lado do helicóptero) e um oça- míssil vulcan. A munição é ilimitada.

COMMAND

Este é um dos primeiros games que sairá nos States para o Sega CD, neste final de ano. Conhecido no Japão como Thunder Storm, é de longe o melhor já produzido para o CD ROM da Sega. É um daqueles jogos em que a seqüência da ação depende de um movimento certo na hora certa (tipo Space Ace, de PC, ou Dragon's Lair 2, de arcades). Só que, neste caso, você vai participar de movimentados combates a bordo de um esquentadíssimo helicóptero militar.



Um quadradinho amarelo mostra que o inimigo está na linha de fogo. Coloque seu marcador de mira dentro do quadrado e dispare

Fases

O jogo já começa quente, com uma perseguição a helicópteros inimigos entre os prédios de Nova Iorque. Depois você vai para o Grand Cannyon, detona uma esquadra marítima, sobrevoa a Ilha de Páscoa, as



ruínas de Roma, detona uma base militar no deserto, embrenha-se na Floresta Amazônica e até brinca de esconde-esconde com outros helicópteros dentro de uma caverna! Ação é o que não falta. Os gráficos parecem pinturas surrealistas, com poucas cores e traços fortes. Para fazer um jogo super-rápido como este, a Wolfteam teve de simplificar um pouco os gráficos, mas isso não chega a prejudicar a curtição de Cobra Command.



Na Floresta Amazônica, esteja atento aos tanques camuflados às margens do rio



Fase Grand Cannyon: mergulho entre muralhas de pedra e helicópteros inimigos



JOGO MOSTRA EVOLUÇÃO DO CD

Cobra Command mostra claramente como evoluiu o desenvolvimento de software para o CD ROM da Sega. Ele utiliza tudo o que o aparelho tem de melhor: rotação e zoom de magens, voz digitalizada o tempo todo e músicas de primeira. Sua seqüência de apresentação tem mais de um minuto de pura animação: um show a parte. O jogo é muito superior a Earnest Evans, Sol Feace, Heavy Nova e FHB — os quatro primeiros títulos produzidos para o Mega CD. E também dá um

banho em títulos mais recentes como o *Prince of Persia*, da Victor/Broderbund. Na apresentação de *Prince*, muito parada, apenas as bocas dos persona-

gens mexem-se durante os diálogos. O jogo tem menos opções de músicas e gráficos menos detalhados que a versão do Super NES.





DESERTSTRIKE

Atendendo aos freqüentes e desesperados pedidos de nossos leitores, detonamos Desert Strike até o fim. A tarefa não foi fácil. Esse game é pedreira pura até a última missão. Nosso piloto Christian deu uma de piloto de verdade e completou as 4 missões do game. Se você escreveu cartas para cá ou simplesmente curtiu o game, aqui vão as dicas mais quentes.

Organização

A principal dica para *Desert Strike* é seguir a ordem das missões à risca. Nem tente completar a terceira missão antes da primeira. É uma questão de estratégia militar. Guerra é guerra. Você não pode fazer tudo sozinho. Deve apenas obedecer as ordens que recebe. E executá-las de maneira rápida e certeira. Perfeição é a palavra...

O plano de vôo é superimportante. Faça um traçado lógico para não gastar nem tempo nem combustível desnecessariamente. Recorra ao mapa com bastante frequência para saber se localizar com precisão. Um senso de direção aguçado ajuda.

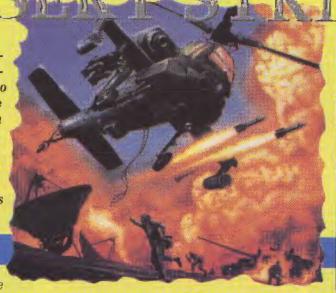
Missão 1

Você está em pleno deserto, lutando para destruir as bases iraquianas. É difícil se localizar no meio de tanta areia! A sua primeira missão é destruir os radares. Fire!



Pegue uma pessoa no Command Center para descobrir a localização de seu agente secreto. Ele foi capturado e virou prisioneiro de guerra. Resgate-o!

Voe sobre o mar o quanto quiser. Isso não consome nem um pouco de combustível



PASSWORDS

Há inúmeras passwords para Desert Strike. Elas registram a pontuação ao final de cada missão. Anote 3 passwords quentíssimas:

Missão 2	VQAJEKS
Missão 3	VLAEKTN
Missão 4	ETOETRB

Missão 2

Os Scuds estão espalhados pelo deserto. Sua missão é destruir os scud launchers (disparadores de scuds, os supermísseis iraquianos). Essas engenhocas terríveis lançam armas nucleares. Um mal a ser evitado a todo custo!



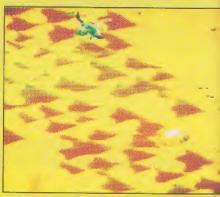
Cada scud commander fornece a localização de um scud launcher. Vá atrás deles



Repare bem nas bandeiras. Não contunda Iraque com Estados Unidos. Um pouso em território inimigo pode ser fatal...

Missão 3

A batalha chegou a Bagdá. Cuidado: ratire nos veículos da ONU e da televis Há silos escondidos embaixo em bancos areia que não são localizáveis por rad Você gastará muitos tiros para acabar co eles completamente.



Os silos devem ser destruídos. Atire uma vez p encontrá-los e outra vez para detoná-los de verdad

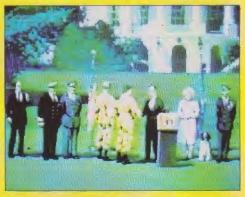
QUANTO MAIS GENTE VOCÊ LEVA NO HELICÓPTERO, MAIS PESADO ELE FICA. A CAPACIDADE MÁXIMA É DE 6 PESSOAS



O Madman's Yatch é o refúgio de luxo de Saddam Hussein. Acerte o iate e resgate os tripulantes. Mas não perca tempo: volte rapidinho para deixar o pessoal na anding zone. Você precisa fazer no mínimo duas viagens



Os caminhões ficam na parte inferior esquerda do mapa. Existem dois tipos de caminhão: um com civis e outro com bombas. Eles só são identificáveis quando sobem na tela. Não acerte os civis, senão você volta para o começo da fase. Seja paciente, porque eles ficam meio escondidos...



O sorriso entre cínico e satisfeito de missão cumprida. O casal Bush e sua cadelinha recebem os heróis na casa Branca.

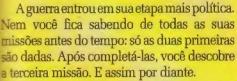


Você precisa escollar o ônibus da ONU. Proteja-o de ataques inimigos e conduza-o até a embaixada dos Estados Unidos

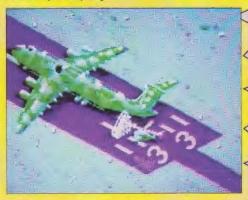


Na hora de inutilizar os nuclear weapons, prenda um inimigo para descobrir a localização da power station. Uma vez lá, atire uma vez, dê uma volta e atire novamente. Repita a operação

Missão 4



A espionagem é fundamental em tempo de guerra. E no Golfo não poderia ser diferente. Sua missão final é entrar no palácio do Presidente e encontrar Saddam Hussein. Mas cuidado! As armadilhas estão por toda parte.



Está chegando a hora. Deixe seu co-piloto no Palácio Presidencial. Ele será preso. Bela armadilhal Não se desespere e vá atrás do avião. Acerte o avião uma só vez. Seu co-piloto sairá. Resgate-o e detone o avião iraquiano. NÃO acerte seu co-piloto. Atire no avião apenas para acertar Saddam

Não gaste tiros à toa. Sua munição é contada e você perde pontos se atingir civis inocentes



MARVEL LAND

Seleção de Fase - digite essa password para escolher qualquer fase de Marvel Land: ARDE.

EL VIENTO

Teste de cor- que tal trocar as cores deste game chocante? Então, espere pela tela com o logo do Wolf Team, segure os botões A, B e C e aperte Start. Não é energia infinita mas é bem divertido. E colorido!

BACK TO THE FUTURE 3

Pular fases - essa manha pode ser usada em qualquer fase para ir direto para a fase seguinte. Pause o game e aperte ↑, ↓, ← e →. Daí é só fazer a festa. Com esse truque você pode acessar a fase que bem entender e detonar legal.

NHL HOCKEY

Play-off da hora - imite a vida e jogue o play-off de 91 com o Chicago Blackhawks. Preencha a sua password inteira com a letra B. E entre na quadra como campeão!

BULLS vs LAKERS

Password final - que tal um código para jogar as finais com o Chicago Bulls contra o Utah Jazz? É só digitar NXOBBBBL.

Cerimônia de encerramento-mais uma password esperta. Veja a premiação com o código NXWBBBBD.



Missão ecológica em plena guerra. Não deixe o óleo ioundar o Mar do Golfo. Acerte os oleodutos e preserve a natureza

ESPORTE/ESTRATÉGIA

TECMO CUP SOCCER GAME

Como seria um jogo que misturasse futebol com RPG? Se você nem imagina, experimente este lançamento da Tecmo. Mais do que apertar botões e comandar jogadores pelo gramado, você terá que tomar decisões o tempo todo. Chutar para o gol ou passar a bola? Dar um carrinho no adversário ou apenas marcá-lo? Agarrar a bola ou espalmá-la para a linha de fundo? Como diria o famoso programa de TV, você decide.

Ganhando experiência

Cada jogador começa o campeonato com um nível de pique (Guts), além de habilidades de drible, passe e chute (drible, pass e shot). O pique vai gastando conforme o jogador é usado na partida, mas as habilidades só aumentam de um jogo para outro. É mais um detalhe tirado dos RPGs.



Seu time será sempre o Razors. Além dos 11 jogadores escalados, você tem mais 9 no banco e pode fazer substituições

OPÇÕES DE ATAQUE

Quando você tiver a posse de bola, use o Direcional para movimentar o jogador. Um pequeno mapa do campo mostra onde você está. Se quiser passar a bola para alguém ou chutar, pressione o botão B e aparecerá um menu com várias opções de ataque.

Drible

Se o seu jogador for cercado por adversários, acione essa função e seu jogador dará uma finta neles. Escolha o lado do drible com o Direcional.

Pass

Ao selecionar a função pass, o jogo mostrará essa tela. Escolha à vontade para quem você vai fazer o lançamento com o Direcional e, em seguida, aperte A. Se desistir do passe, aperte B.



Shot

Ao selecionar esta função, o jogo pode lhe dar dois ou mais padrões de chute. Escolha o mais acertado com o Direcional e aperte A para disparar.

OPCÕES DE DEFESA

Quando o jogador adversário estiver com a bola e topar com os jogadores do seu time, o jogo lhe dará as opções de defesa automaticamente. Use o Direcional para escolher, A para executar e B para retornar à ação normal.

Mark

Com essa opção, seus jogadores ficarão marcando o adversário e poderão interceptar passes e chutes.



Tack

Com o tack, você dará uma espécie de carrinho para roubar a bola do adversário. Useo sempre que o oponente estiver driblando ou pronto para chutar.

Cur

Com esta função, você poderá cortar o passe do adversário. Para maior eficiência, use-a somente depois que o oponente tiver completado o passe.

FUNÇÕES DO GOLEIRO

Toda vez que o adversário chutar a bola ao gol, seu goleiro aparecerá em cena para você decidir o que fazer. Selecione a opção com o Direcional.

Punch

Este é o movimento mais indicado quando o chute parte de um dos lados do campo. O goleiro rebate a bola, mas ela pode voltar para os pés do adversário.

TECMO CUP SOCCER GAME / Tecmo

Esporte / Estratégia

1 jogad



Catch

As chances de o goleiro agarrar a bola maiores quando o tiro do adversário sa linha reta. Para evitar um gol com o catch, v vai precisar de muito treino.



ADVERSÁRIOS DA PRIMEIRA ETAPA NATIONAL TOURNAMENT

GEMS - Time fraco, bom para treinar

ROSES - Neste jogo, Robin pode ganhar ex riência

BOMB - Cuidado com Simon, da defesa FROGS - Os jogadores deste time são páreo duro

ROCKS - Equipe forte que dá trabalho ZAPS - Enfrente-o com bons atacantes

NINJA - Fique de olho em Roger, o capita SEALS - Equipe impecável. Use tudo o aprendeu até aqui

ADVERSÁRIOS DA SEGUNDA ETAPA TECMO CUP

URUGUAY - Para vencê-lo, basta evitar fintas dos jogadores

CZECHO (Tchecos)- Intercepte os passe acabará com esse time

POLAND - Seja ofensivo, pois a defesa de equipe é boa

AUSTRIA - Bloqueie os dribles de Weber CHINA - Joga bem, mas é ruim de chute ARGENTINA - Sua defesa é das melhores

JAPAN - Seu ponto forte é o goleiro CAMEROON - Seu jogador mais perigos

Jawhar

USSR - Para vazar o goleiro Jozef, você va

trabalho

ARABIA - Não deixe Osman pegar na bo

Senão, um abraço

GERMANY - Marque duramente os jogad.

GERMANY - Marque duramente os jogado Stefan e Franz

BRAZIL - O atacante Ayrton Piquet (!) e caso sério. E com o goleiro Arthur Silva tem pra ninguém.



Na edição passada, fizemos a comparação do Street Fighter 2 de Super NES com esta surpreendente versão. Agora, vamos falar um pouco mais sobre cada personagem, mostrando como fazer os golpes.

GOLPES COMUNS A TODOS OS PERSONAGENS

SOCO - A CHUTE - B SOCO BAIXO - ↓ + A SOCO ALTO - ↑ + A PIRUETA OU SALTO - ↑ RASTEIRA - ↓ + B



VOADORA - ↑ + B

CHUN-LI GUILE

CICLONE KICK - ↓ (2
segundos). ↑ + B
CHUTE RÁPIDO - B várias
vezes
PISADA - ↑ e, no auge do
salto, ↓ + B
AGARRADA - A, bem perto
do inimigo

SONIC BOOM - Para trás (2
segundos), para a frente + A
AGARRADA - Perto do
inimigo. A
FACÃO - ↓ (2 segundos),
↑ + B
VOADORA - ↑ + B



ZANGIEF

SOCO GIRATÓRIO -Segurar B e, em seguida, A PILÃO - Bem perto do inimigo, A VOADORA - ↑ + B



RYU

VOADORA - ↑ + B MAGIA - ↓ ↓ → + B GIRATÓRIA - ↓ ↓ , ←, ♠, ↑ + B DRAGON PUNCH - → , ↓ , → + A



PLAYSIDRE

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	
MEGA DRIVE	US\$
CEN III	21.00
EN STORN	16.00
FX RIVALS	
ALIVE	16.00
SACK TO FUTURE	
SAPCELONA 92	
SATMAN	19.00
CALIFORNIA GAMES	15.00
ASTLE OF ILUSION	14 00
CHUCK ROOCH	
DRUGE BUSTERS	
AND ROBSON	
ECAP ATTACK	
ESERT STRIKE	
DNOLAND	
CUBLE DRAGON !	21,00
DOUBLE DRAGON II	
EWENTAR MASTER	. 15.00
ERNEAST EVANS	. 19,00
ANDER HOLLY FIELD	24,00
- 22	19,00
1 HERO II (S.NAKAJIMA)	. 19,00
FIGHTING MASTER	. 14,00
CAGHETEN WORD	13,00
AN GROWN	21,00
SOST BUSTER	. 15,00
SLEY LANCER	21,00
BREENDOG	21,00
SANDIBALL	21,00
EAVY UNIT	, 15,00
-OME ALONE	31,00
ANES POND II	
ENEL MASTER	
JCE MONTANA II	
LIV	
ABUKI	
CO KAMALEON	18,00
LAXERS X CELTICS	
WC KIDS	31,00
MIDNIGHT RESISTENCE	
HIL HOCKEY	
\$4PER BOY	14,00

NINTENDO A NIGHT MORE	US
A NIGHT MORE	. 20,00
AKKANOID II	14,00
BATTLETOADS	19,00
BUCK D'HARE	19,00
CALIFORNIA GAMES	18,00
CAPITÃO AMÉRICA	10,00
CAPITÃO PLANETA	20,00
CASTLEVANIA III	
DOUBLE DRAGON III	
DRAGONS LAIR	
DUCK TALES	. 18,00
FAMILIA DAM'S	
FLINTSTONES	18,00
FRANKSTEIN	20,00
GHOST BUSTERS II	
HARLEN GLOBTACTERS	20,00
HOME ALONE (ESQ. DE MIN)	
MEGA MAN IV	20,00
MOOPET ADVENTURE	
NINJA GAIDEN III	19,00
SIMPSONS II	
SIMPSONS (FUN HOUSE)	
SNON BROTHER II	19,00
STREET FIGHTER II	23,00
SUPER CONTRA	18,00
TARTARUGA NINJA III	
THE LITTLE NERMAID	
THE MAGIC OF HONGDON	
TINNY TOON	
WACKY RACES	
WESTLEMANIA	20,0

S. FAMICON	JS\$
ADV. OF THE SANDRA	67,00
DINOSSAURUS	75,00
GOLDEM FIGHTER	80,00
HAT TRIK HERO	67,00
JORGE FOREMANS	63,00
KING OF THE MONSTERS	82,00
PRINCE OF PERSA	72,00
RAMA MEIA	72,00
S. MARIO PENT	97,00
TARTARUGA NINJA IV	70,00
THURSD ODIDITO	en an

SUPER NESS	US\$
BASKETBALL	57,00
BILL LOIMBEER'S	42,00
CASTLEVANIA IV	57,00
CONTRA III	57,00
DINOGITY	
F 1 - SUP, DAIVING SUZUKI	57,00
F - ZERO	52,00
FINAL FIGHT	
GOLDEN FIGHTER (ALT)	82,00
HOME ALONE	55:00
JOE E MAC	
KING OF THE MONSTERS (ALT)	
MISTICAL NINJA	
PIT FIGHTER	
PRINCE OF PERSA (ALT.)	
RAMMA MEIA (ALT)	
ROBOCOP 3	
S. BOWLING (ALT.)	
SIMPSONS	
SIMPSONS (BART NIGHT MORE)	65,00
STREET FIGHTER II	85,00
SUPER SMASH TV	
SUPER TENNIS	
SUPER WRESTLEMANIA	
TARTARUGA NINJA IV	
THE ROCKTEER	59,00
ACESSÓRIOS	US\$
ADAP, MEGA DRIVE	
ADAP, NINTENDO 80-72	5.00
ADAP. FAMICOM/S. NESS	
CONTROLE P/ S. NESS	25,00
CONT. S. NESS (TURBO)	30,00
FOTOS COLORIDAS	11.000,00
BE P/ MEGA DRIVE	8.00

CONT. S. NESS (TURBO)	30,00
FOTOS COLORIDAS11	.000,00
AF P/ MEGA DRIVE	8,00
APARELHOS	US\$
BAZUCA	90,00
MEGA CD ROOM	410,00
MEGA ORIVE	150,00
MICRO GENIUS (72-60)	
NEO GEO (SERIE OURO)	
NEO GEO (SÉRIE PRATA)	450,00
SUPER NESS (BABY)	190,00
SUPER NESS (TRANSC.)	235,00

ATENÇÃO!!!

* Preços imbatíveis para montagem de sua game locadora.

 Condições especiais de pagamento.

* Atendemos Representantes e Revendedores para todo o Brasil.

* Despachamos para todo o Brasil.

* Aceitamos todos os cartões de crédito inclusive por telefone.

Temos uma variedade de mais ou menos 330 títulos entre: MEGA DRIVE - à partir de US\$ 13 SUPER NESS / FAMICON - US\$ 58 NINTENDO - US\$ 12

> SOLICITE NOSSA TABELA POR FAX OU CORREIO!!!

PARA SUA MAIOR TRANQUILIDADE, TEMOS REFERÊNCIAS EM TODO O BRASIL

> EMBALAGENS COM FOTOS.



PARELHOS E ACESSÓRIOS DOS MAIS PROCURADOS, COM PREÇOS ESPECIAIS V. PAES DE BARROS, 3687 - V. PRUDENTE - SÃO PAULO - SP - CEP 03115 - FONE / FAX: (011) 63-2247 e 63-6202

AÇÃO/ESTRATÉGIA



Se você tem complexo de King Kong sonha escalar todos os prédios que v corra atrás de Rampage. Será uma exter sa viagem pelos States, saindo de Sa Francisco, com o objetivo de destru hotéis, bancos e muitos outros prédio As fases são praticamente iguais, mas a que Rampage rende uma boa diversão.

O grande barato nesse game é ser vilão da história. Você já deve est cansado de bancar o bonzinho e ter o salvar o planeta. Pois bem. Em Rampas o objetivo é escalar e detonar os prédidas cidades americanas. Mas você precisa também se livrar de vários inim gos, aéreos e terrestres.

Três animais

Você pode escolher entre três animais para detonar os prédios: George, o gorila; Lizzie, o lagarto gigante e Ralph, o lobo. Ralph é o mais forte. Jogue com o simpático porém enfezado lobo e acabe com os prédios rapidinho.

Rampage tem uma bela tela de abertura, mas o jogo é monótono. Você passa por cidades e mais cidades, mas o cenário muda muito pouco e o objetivo é sempre o mesmo. A música é típica: não irrita muito, mas também não desperta paixões. Enfim, Rampage é um game para jogar desencanado. Demolir prédios pode ser divertido...

FEET 16 FEET 16 FEET 18 FEET 1

72055

Não acerte a placa quando ela estiver ligada. Você leva um belo choque e perde uma boa dose de energia

P 24305

A Fera virou Bela! Não deixe sua energia acab senão você corre o risco de passar muita verg nha. Algo como um Baby Raiph. Não entre nes:

Os animais são pesados mas não amassam nada. Nem tente pular em cima dos inimigos. Você perde energia à toa!



Estão todos loucos para destruir. Ralph pode não ser o mais sorridente mas é o mais competente dos demolidores...



Acabe com as pessoas que ficam dentro dos prédios. Você fica com uma preocupação a menos e pode se ocupar apenas com prédios e helicópteros

Pegue as bombas e mande-as goela abaixo. Você vai soltar fogo pela boca!

Concentre-se em acabar com um prédio por vez. É mais fácil detonar o edifício de uma tacada só do que voltar pra terminar o serviço



Não fique marcando em cima dos prédios quam eles estiverem desabando. Você perde energia fica tonto por um tempinho...

Fique atento ao interior dos prédios Há vários itens para recarregar ener gia: de franguinhos a vitamina.



GRÁFICO SOM DESAFIO

DIVERSAC

PHANTASY STAR

Eis mais dicas que acabarão com suas dúvidas sobre este clássico RPG do Master System. Leia e debulhe.

PARA CHEGAR
NA CIDADE DE
CASBA, ENTRE
NA CAVERNA,
SIGA EM FRENTE, SUBA E DESCA SEM PEGAR

DESVIOS

Bolo

Entre na caverna de Naula, saindo de amineet e indo para o norte da linha do toral (ao norte de Scion). Você encontrará ma loja de bolos três andares abaixo; ompre um bolo por 1000 mesetas.

Governador

Volte para Motávia e, na cidade de Paseo, ntre na caverna onde há dois guardas. Doe bolo para o robô guardião, que deixará ocê visitar o Governador. Siga o caminho ourado até a mansão do Governador, onde e te entregará uma carta,



e você não entregar o bolo ao robô guardião, nada e falar com o governador

Noah

Pelo canto superior esquerdo, saia da cidade de Paseo. Contome as montanhas e siga até caverna de Maharu. No segundo nível da verna, está o feiticeiro Noah. Entregue-lhe a arta ele vai acompanhá-lo. No 3º nível da verna, há um baú com 2.000 mesetas.

Gothic

Volte para o espaçoporto em Palma, de há um bueiro laranja no canto esquero. Entrando, você encontrará Gothic no utro lado do túnel.

Dr. Luveno

Ao sair de Gothic, contorne as montanas ao Sul. Você encontrará o Dr. Luveno:
você insistir três vezes, ele aceitará conspir a nave Luveno. O doutor está num birinto denominado Prisão Triada.

Assistente

Retorne ao túnel que liga o espaçoporto Gothic. Na primeira entrada à direita. ce achará o assistente do Dr. Luveno, que te ajudar se o doutor tiver concordado m fazer a nave.

Polimeteral

Em Gothic, compre a Lâmpada Mágica numa tenda e saia pela direita. Desça pela linha da costa e, nas montanhas, vá para a esquerda e para cima. Atravesse rapidamente a fossa de lava, não parando para lutar. A sua esquerda estará o depósito de Bortevo e acima você entrará na caverna de Bortevo, que te levará para o outro lado da água. Seguindo a direita pela linha da costa, você chegará à cidade de Loar. Depois deste longo trajeto, reabasteça as vidas de seus personagens.

Então suba pelas montanhas e vá pela esquerda até Abion, onde você encontrará o Polimeteral na primeira loja de alimentos. Compre bastante hambúrgueres.

Segundo pote laconiano

No lado esquerdo da cidade de Abion, há mais uma caverna, que levará você ao encontro com o Dr. Mad. Esse vilão só será derrotado se Myau souber usar a magia "Parede". Receba o Pote Laconiano após vencer o Dr. Mad.

Hapsby

Volte para o depósito de Bortevo e entre na casa de porta azul. Use o Polimeteral em frente à pilha de lixo e conheça Hapsby, o robô que pilotará a nave Luveno.

Nave Luveno

Retorne para Gothic, onde existem duas casas no centro: na casa da direita está o Assistente e na casa da esquerda se encontra o Dr. Luveno. Visite o doutor e lhe pague uma taxa de 1200 mesetas. Depois da quarta visita, Luveno terá construído sua nave espacial. À esquerda do laboratório do doutor, há um monge que permitirá seu acesso à nave fabricada.

Flauta

Em Gothic, procure a flauta numa árvore no canto esquerdo inferior da vila. Ela serve para você sair de qualquer caverna que visitar depois, sem ter de percorrê-la de novo.

Olho do dragão

Voe para Uzo, no planeta Motávia e caminhe para sudoeste até encontrar a caverna de Casba. Entre, mate o dragão e pegue seu olho: é uma pedra preciosa

超 Baú Porta aberta Porta fechada 😽 Escada para cima 🔻 Escada para baixo Passagem mágica GAVERNA GASBA 1- \$500; 2- \$5000; 3-Olho do Dragão; 4- \$100; 5- Armadilha; 6-\$100 Nível 1 Nível 3 CAVERNA NAULA 1- Espada Pequena; 2- \$20; 3- Loja do bolo Nível 1 Nivel 3 Nível 4 H

As cavernas são verdadeiros labirintos. As vezes, para pegar um item no andar em que você está, é preciso descer e subir várias escadas para alcançá-lo

ESPACIAL/AÇÃO

Espacial 1 jogados

GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃ

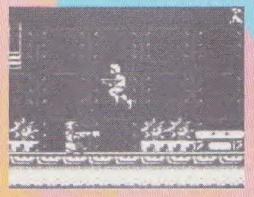
SIR WAS

George Lucas está em alta. Dois supergames baseados no megasucesso Guerra nas Estrelas estão saindo do forno. O de Super NES você pode conhecer voltando algumas páginas nesta edição. A versão para Game Boy está bem aqui. Ambos são arrasadores. Star Wars para Game Boy tem a conhecida qualidade Capcom. Ou seja: o gam é muito bom! Nós já falamos do Star Wars para Nintendo na edição 10. A versão para Game Boy é bem parecida. Mas um pouco mais difícil... vocanda por galáxias muito loucas com Luke, a Princesa Lea ou Han. Cada um tem habilidades específicas. Vale a pena descobrir qual o melhor personagem para cada situação do game.

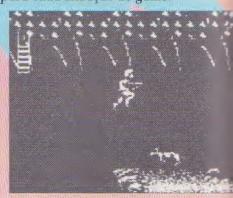
Um jogo difícil

A dificuldade de Star Wars fica evidente logo de cara. Você precisa correr, saltar, detonar alienígenas e vencer obstáculos quase impossíveis. Não é mole, não! Não há passwords e os Continues são limitados. Ou você fica craque ou ganha uma bela frustração!

A grande vantagem do game é não ter limite de tempo. Tenha calma e não se precipite. A paciência é a alma do negócio. Encare uma grande guerra interplanetária e divirta-se com *Star Wars*. Você não irá se arrepender...



Seja preciso ao se lívrar dos obstáculos. E lembre-se: não há limite de tempo



É mais fácil desviar de alguns inimigos do que ten vencê-los



O Homem-Aranha está de volta! 92 parece ser o ano das continuações. Mas nem pense em reclamar, porque Spider-Man 2 para game boy é superdivertido. São 7 fases cheias de ação, armadilhas cabeludas e vilões pra lá de sacanas. Prepare-se para escalar prédios e muito mais...

Peter Park, mais conhecido como Homem-Aranha, lê o jornal pela manhã e descobre que está sendo acusado do roubo de milhões de dólares. Para limpar seu nome, o Homem-Aranha precisa achar o verdadeiro criminoso, enquanto foge da polícia de New York. Você é o próprio Homem-Aranha. Sua missão é percorrer a ilha de Manhattan atrás de provas que incriminem o vilão. Mas cuidado! Os principais inimigos

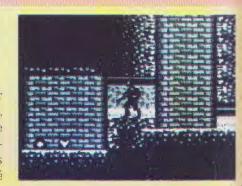
da aranha mais famosa do planeta estão doidos para pegá-lo.

Missões específicas

Você tem algumas tarefas para executar em cada fase: entrar em prédios trancados, mas cheios de itens, encontrar cartões de acesso e muitas outras surpresas. Spider-Man 2 tem movimentos parecidos com os da primeira versão para Game Boy: é preciso dar voadoras, escalar paredes e até engatinhar para salvar sua pele.

Você começa com apenas três vidas e não tem direito a nenhum Continue. É pedreira pura. Mas pelo menos não há limite de tempo. Portanto, tenha calma e não se afobe. O mundo é dos pacientes... mas também não exagere! Senão você acaba devorado por seus aflitos inimigos. Teia neles!!!





Geralmente há vários bônus juntos. Quando você encontrar um, vá atrás de outros. E fique mais forte!



Não gaste telas à toa. Não as use quando estiver dentro dos prédios

USE SUAS TEIAS PARA PREN-DER INIMIGOS OU PARA ESCA-LAR LUGARES COMPLICADOS

AÇÃO/CORRIDA

A Pré-História chega ao Game Gear. E em grande estilo. As barrigadas de nosso gordo e desengonçado herói, Chuck Rock ,invadiram a telinha colorida. Se você ficou babando com a matéria sobre o Chuck Rock para Mega na edição 17, respire aliviado. As emoções do game foram muito bem transportadas para o portátil da Sega.

Gary Critter é um terrorista da Idade da Pedra, que se apaixona pela mulher de Chuck Rock, Ophelia, e resolve seqüestrá-la. Ao acordar, Chuck percebe a ausência de Ophelia e decide ir atrás dela, furioso!! A busca é longa: são 5 fases cheias de mistérios e armadilhas. Muita ação com forte sabor de aventura.

Boas barrigadas

Chuck tem apenas três chances para salvar Ophelia. E os obstáculos não são poucos. Portanto, defenda-se sempre e ataque com precisão. Afinal, Ophelia depende de você. Não marque bobeira e use passwords para chegar ao final do game numa boa.

Dê barrigadas em seus inimigos e tenha sempre uma pedra com você. E não se esqueça de procurar itens escondidos em todos os cantos. Life, pedras e outras loucuras. Há sempre uma surpresa em *Chuck Rock*. Preste atenção nos detalhes nada pré-históricos da Idade da Pedra. E salve Ophelia do terrível Gary Critter!

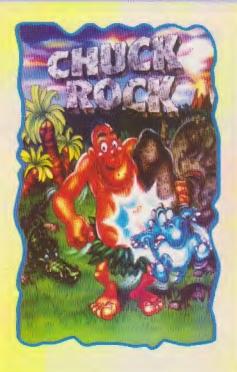
USE PEDRAS PARA SUBIR NAS PLATAFORMAS. ÀS VEZES É O ÚNICO JEITO DE ALCANÇÁ-LAS



NA HORA DE NADAR, DES-ÇA COM UMA PEDRA. CHUCK CHEGA AO FUNDO DOMARRAPIDINHO E PODE ANDAR MAIS DEPRESSA



JOGUE PEDRAS EM TUDO O QUE APARECER NA SUA FRENTE. É MAIS FÁCIL DO QUE DAR BARRIGADAS





Defenda-se dos ataques aéreos levando uma pedra na cabeca



Jogue pedras na água para chegar ao outro lado. Mas não fique marcando em cima das pedras, senão você afunda

CHUCK ROCK / Virgin Ação 2 Mega 1 jogador GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

R. C. GRAND PRIX

Muita gente sonha em correr pra valer a bordo de um possante carro. Se você gosta de velocidade, mas ainda não tem idade para guiar um carro por aí, corra atrás de R.C. Grand Prix. Você vai delirar sozinho ou com até três amigos (se conectar os Game Gear) por trajetos malucos e com adversários enfezados. E muito rápidos!

Você precisará de reflexos rápidos para se livrar dos adversários. Após cada corrida, terá a oportunidade de melhorar o seu carro. Suas compras incluem desde pneus mais aderentes até arruelas para aumentar o torque.

Sacanagem na pista

Os outros corredores estão loucos para tirá-lo da pista. Fique de olhos bem abertos e tente atingi-los antes de levar batidas à toa. Acelere fundo e mantenha a ponta custe o que custar. Afinal, a vitória rende muita grana para você envenenar a sua máquina.

Pise fundo e espere a bandeira quadriculada. Como o game é bem difícil, a emoção é maior ainda. São 2 Mega de gráficos bem - feitos e efeitos sonoros bem legais. Se você curtiu Super Monaco, com certeza vai se amarrar em R.C. Grand Prix.



Fique no meio da pista. A velocidade aumenta e os adversários ficam comendo poeira na maior...



Não economize grana! Compre partes especials para seu carro e garanta a vitória. E lembre-se: a vitória rende uma bela grana. Vire uma Williams!



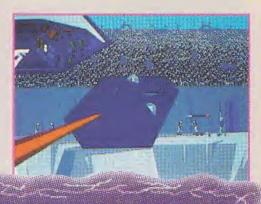
争权。国家和国

Imagine-se no lugar de um cientista que, durante uma inofensiva experiência com um acelerador de partículas, sofre um acidente. E, para sua total surpresa, ele é transportado para dentro de uma piscina (!?), com mesa, cadeira e computador. O que fazer? Que lugar é este? O cientista não faz a menor idéia do que lhe aconteceu. Mas uma coisa ele percebe rapidinho: o lugar é hostil e é preciso sobreviver.

Out of This World é um jogo na mesma linha de Dragon's Lair, mas graficamente tem um estilo diferente. É uma aventura empolgante, que rola em cenáriossuperdiferentes. Vocêrealmente mergulhano jogo, raciocinando como o próprio personagem.

Novo conceito

Você já percebe que *Out of this World* não é deste mundo a começar pelos gráficos. A ação se desenvolve em três planos paralelos, o que dá muito mais realismo à história. O desenho dos personagens não é tão caprichado, mas a movimentação deles parece perfeita. Os cenários, além de muito loucos, são chocantes.



NA MAIOR PARTE DO JOGO, OS ELEMENTOS QUE SAEM DOS OUTROS PLANOS NÃO O ATINGEM 🕽

Perdidão

Quando o jogo começar, na piscina d lugar estranho, você vai se sentir mais perd do do que barata em salão de festas. Come a explorar o lugar, mas não se aproxime d ninguém, nem toque em seres ou criatura estranhas. Você não está armado, não ter guia, mapa ou outra indicação qualquer.

Movimentos do personagem		
Andar	dar ← e →	
Abaixar	4	
Pular	↑	
Chutar / Atirar	Espaço	
Correr	Espaço + ← ou →	



Os bichinhos pequenos podem ser afastados con rasteiras. Com esse grandão aí, o negócio é fugir

EYE OF THE BEHOLDER

Uma opção bem hard para quem curte RPG. Eye of Beholder conta a história de Waterdeep, cidade protegida por magos. Certo dia, eles pressentem a ação de forças do mal e enviam uma carta a você pedindo para investigar. A enroscada trama do jogo vai acabar no vilão Beholder, uma besta de múltiplos olhos. O diferente neste jogo é que os inimigos reagem simultaneamente aos seus ataques. Pode-se trocar de armas no meio do combate. Não vamos dar o jogo todo, mas algumas dicas importantes. Aí vão

Criando personagens

Antes de partir para a missão, é preciso criar um grupo de quatro elementos. Você pode escolher à vontade entre raças, habilidades e personalidades. Cada jogador de RPG tem suas preferências, mas aqui vai nossa sugestão: monte seu grupo com um paladino humano, um ladrão gnomo, um elf clérigo e um mágico humano. É bom variar o sexo, colocando alguns no papel feminino e outros no masculino.



Na criação dos personagens, você pode até definir como será o rosto deles

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA DE HARDWARE: PC AT 10MHz MONITOR EGA COLORIDO OPCIONAIS: PLACAS ADLIB E SOUNDBLASTER

NPCs

Nove NPCs (non-player characters candidatam-se para a expedição ao longo do jogo. Alguns deles, porém, serão encontrados mortos. Você precisa levá-los então aos dwarves, que possuem um clérigo ca paz de reviver as criaturas. Um dos mais importantes é o príncipe dos darfs, que deve ser reconduzido ao seu povo. O príncipe acaba tornando-se uma companhis indispensável no jogo.

DICA: OS DWARVES ESTÃO QUINTO NÍVEL

Enfim, uma arma

A certa altura do campeonato, você é preso e faz amizade com seu companheiro de cela. Dica: bole uma maneira de fugir, pois o jogo só terá continuidade se isso acontecer. Só na fuga é que você vai sacar onde está, e descobre também que precisa fugir dali, pois há guardas no seu pé. No meio da confusão, você terá a oportunidade de arranjar uma arma com três funções. Ela será a sua salvação daqui para a frente.



Para fugir da jaula, balance-a até a corda arrebentar. O guarda que está ali perto será atingido, soltando a arma. Pegue-a



Você saberá quando e onde recarregar a arma. Daí pra frente, a munição não acaba mais

COMO USAR O REVÓLVER

LASER

Use-o para derrubar inimigos comuns, apertando rapidamente a barra de espaço.

CAMPO DE FORÇA

Serve como escudo protetor contra o laser dos inimigos, mas não impede que eles cheguem perto de você. Para usá-lo, basta apertar a barra de espaço até surgir uma bolinha branca. Solte a barra e o campo de força aparece.

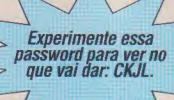
BOMBA

Ideal para arrebentar paredes, inimigos grandinhos e campos de força alheios. Aperte a barra de espaço até aparecer uma bolona branca na frente da arma. Solte a barra e bum!

Luta final

Quando você estiver andando e for atingido por um raio, saiba que está próximo do final do jogo. Jogado num abismo, você lutará com uma criatura familiar. A dica é alcançar a alavanca da direita e ver o que acontece. Bem, vamos parando por aí para não tirar as emoções do jogo.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA DE HARDWARE: PC AT 10MHZ MONITOR EGA COLORIDO OPCIONAIS: PLACAS ADLIB E SOUNDBLASTER





Estes trazem o conhecimento de ma-

gias para magos e clérigos. Os pergami-

nhos para clérigos aparecem aos montes

e podem ser utilizados quantas vezes for

preciso. Os dos magos, porém, são en-

contrados poucas vezes. Quando você

pegá-los, será aconselhável transcrever

seu conteúdo para o livro de magias (função scribe scrolls). Assim, eles poderão ser usados sempre que necessário.

Itens

Algumas armas são encontradas em poder de inimigos, que os deixam de presente quando derrotados. Mas as melhores estão sempre escondidas em passagens secretas dos labírintos.



Vê o tijolo diferente dos outros? Empurre-o e você descobrirá uma passagem secreta

POÇÕES

Enquanto os clérigos não atingem alto um grau de desenvolvimento, o jeito é apelar para as poções. Você não vai achá-las dando sopa. Elas estão bem escondidas, ou guardadas por algum inimigo. Veja para que servem os principais tipos de poções:

AZUIS: podem ser do tipo healing (recarrega forças), extra healing (super recarregador de forças) e antipoison (cura veneno)

VERMELHAS: dão giantstrenght (força de gigante) e speed (velocidade)



VERDES: as poções desta cor têm tunções muito específicas (que você vai saber na hora) ou não reveladas. Quando você a pegar e o jogo não informar nada, saiba que achou uma poção para matar a fome.

EYE OF THE BEHOLDER/
Strategic Simulations Inc.

VERDES: as poções desta cor têm BPG 116

Pergaminhos





GRÁFICO

SOM

DESAFIO DIVERSÃO

RPG

1 jogador

WORLD HEROES

A mania por jogos de luta desencadeada por Street Fighter 2 está rendendo ótimos frutos. O melhor deles é esse World Heroes.

Muito parecido com o game da Capcom, essa nova maravilha é tecnicamente melhor. O som é mais legal, os golpes mais variados e o desafio maior ainda. Mas Street Fighter 2 já é clássico, enquanto World Heroes ainda tem um longo caminho pela frente.

Street Fighter 2 tem 16 Mega e fez fama ao redor do planeta devido à versão para Super NES. World Heroes tem 82 Mega e invade os lares dos felizes proprietários de um NEO-GEO. Seu lançamento foi praticamente simultâneo com a versão para arcades.

Oito lutadores de primeira

São oito personagens e apenas um chefe. Os personagens são parecidos com os do Street Fighter 2. Não é difícil identificar um sósia do Ryu ou do Ken. Nem mesmo de Chun Li ou Blanka. Até um lutador parecido com M. Bison dá as caras.

A grande diferença está nos outros personagens. Dragon é um verdadeiro Bruce Lee, enquanto Rasputin parece um líder Zen. Todos têm golpes fantásticos: do choque de Brocken ao fogo de J. Carn.

Combate Mortal

A grande inovação de World Heroes é o modo Death Match (literalmente, combate mortal). Nele, em vez de lutar em locais "normais", você joga entre perigos: ringue com cerca eletrificada ou fogo, concreto com espinho nas pontas e até óleo no chão. É muito desleal competir em um ambiente desses. E muito mais divertido também.



Vida de lutador não é mole! Encare um combate nesse ambiente desfavorável...

Só há três níveis de dificuldade: easy, normal e hard. Portanto, a diferença entre o easy e o hard é similar à diferença entre o nível 1 e o 7 no Street Fighter 2 para Super NES. Muito zoom, imagens digitalizadas e outras maravilhas. World Heroes é um show de visual. Para quem tem um NEO-GEO é um must. E para quem curte esmerilhar nos arcades, indispensável. Nota 10!

Muscle power

Faz lembrar o Zangief, mas é mais ágil. Seus socos são fortes. Melhores golpes: corrida e pilão triplo.

CORRIDA - ← , → e A

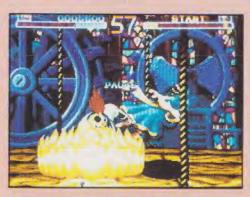


Esmague a cabeça dos adversários numa boa, com esse pilão tripto, o Direcional 360 graus e aperte o botão A. Que maldade!

J. Carn

Grande, porém ágil, J. Carn sabe usar as pernas. Seus principais golpes são ombrada e fogo.

OMBRADA - ← , → e A



Ponha fogo no circo! ↓ , ↑ e A

Fuuma

É Ken melhorado. Mas seus golpes são iguais aos do Hanzo.

isso é DRAGON PUNCH de verdade. Mostre o poder do dragão: → , घ , ↓ , ⊭ e A As versões para arcades e NEO-GEO são idênticas. Nós testamos World Heroes no NEO-GEO

Rasputin

Ninguém poderia imaginar que uma pe soa de aparência tão calma fosse capaz desferir pancadas tão poderosas. Principa golpes: giratória, magia e "mãozinha".

GIRATÓRIA - ↓, ∠, ←, ≯ e B MAGIA - ←, ↓, → e A



Dê um sonoro aperto de mão no seus adversá Aperte C quando estiver bem perto dele

Janne

A simpática Janne tem os poderes da Ch Li e do Guile. Seus pés são precisos e se facões pra lá de temidos. Principais golp espadada de baixo para cima e magia.

ESPADADA - ↓ , ↑ e B



Jogue magia nos adversários: ← , → e A



Eles são parecidos mesmo! Hanzo é o próprio Ryu / J. Carn lembra Honda / Janne é a cara de Chun Li / Fuuma é o Ken descrito / Brocken é M. Bison

Dragon

Bruce Lee em grande estilo. Dragon é rápido como a luz. Seus socos são quase indefensáveis e sua magia poderosa. Principais golpes: socos rápidos e contínuos e dragão(magia).

SOCO RÁPIDO: A várias vezes



Um belo dragão preenche a tela. Execute-o com \uparrow , \leftarrow , \downarrow , \rightarrow e A

Brocken

Pode não ser o melhor dos lutadores, mas tem a maior variedade de golpes. Os melhores são magia, vôo e raio.

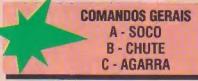
MAGIA - ← , → e A

VÔO - ↑ . Direcional para onde deseja voar e botão A



Ferva os neurônios dos adversários! Aperte A rapidinho para fritar todo mundo

WORLD HEROES / SNK Luta 1 ou 2 jogadores 82 Megas GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO



Chefão final

Uma mistura de todos os lutadores. Ele é prateado e mutante. Tem todos os golpes do game. Ele é completo!!!



Não é ilusão de óptica. Esse cara é surpreendente! Cuidado com ele!!!



Extra Bônus O bônus que valoriza todo dia Pegue o seu.

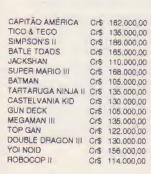




Seu pedido é uma ordem

NINTENDO

STREET FIGHTER II Cr\$ 240.000,00 THE FLINTSTONES Cr\$ 195.000,00 TARTARUGA NINJA III Crs 191,000.00 WACK RACE'S 190,000,00 BATMANII CIS 200.000,00 CAPITÃO PLANETA Crs 190,000,00 TINY TOON 156.000,00 ROCK MANIV 156.000,00 TOM & JERRY 170,000,00 F - 1 HERO II 205,000,00



VALIDADE 14/11/92



DE VOLTA P/ O FUTURO II/III	Cr\$	123.625,00
CONTRA	Cr\$	140.000,00
DOBLE STRIKES	Or\$	80,000,00
PIRAMIDE	CrS	80.000,00
INDIANA JONES	CrS	140.000,00
THE GOONIES	CIS	50,000,00
ROCKTEER	OrS	158.000,00
SUPER MARIO	CrS	70.000,00
ROAD FIGHTER	CrS	90.600,00
ZIPPY RACE	Cr\$	90.600,00
GRADIUS	CrS	110.000,00
STAR FORCE II	CrS	110,000,00
MEGAMAN	CrS	140.000,00
BLADES OF STEEL (HOCKEY)	CrS	140,000,00
GHOST N' GOBLIN	CIS	140,000,00

GAMES E ACESSÓRIOS

JOYSTICK PRO - I Cr\$ 55.000,00 JOYSTICK PRO - II Cr\$ 143,000.00 JOYSTICK PRO - III 90,200,00 JOYSTICK PRO - IV JOYSTICK TRAUBER MEGA Cr\$ 94.600,00 Cr\$ 87.400,00 FONTE GAME GEAR DYNALP 83.600,00 FONTE MEGA DRIVE DYNALP FONTE SUPERFAMICON DINLAP 71.500,00 71.500,00 Cr\$ Cr\$ FONTE MASTER DINALP Cr\$ 100.000,00 Cr\$ 94.600,00 Cr\$ 39.500,00 FONTE PHANTON DINALP FONT GAME BOY DINALP FONT HI-TOP GAME DINALP 70.000,00 TRANSCORDER GAME CONSULTE H-TOP GAME TURBO CONSULTE DACTAR CONSULTE



Extra bônus Compre e Ganhe



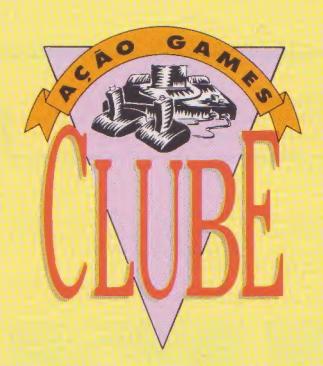
CHEGOU A EMOÇÃO DO ROCK

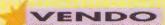


REVISTA









- Vendo Super Famicom com dois cartuchos e um adaptador. Vinícius T. Cunha, tel.: (011) 203-2713.
- Vendo cartucho *Mickey Mou-se* Nintendo americano. Diego Machado de Quadros, tel.:(0512) 332-7037
- Vendo Phanton System compistola Laser Gun, dois controles, dois cartuchos e um adaptador J72. Alan Key Ioda, tel.:(041) 276-5500.
- ➤ Vendo Master System II com pistola Light Phaser, um Rapid Fire, dois controles e sete cartuchos. Jorge Luiz R. Silva, tel.:(075) 421-1644.
- Vendo Nintendo americano com três cartuchos, uma pistola e um adaptador. Rodrigo ou Ismar Baroni, tel:(011) 910-6393.
- Vendo Phanton System com três cartuchos e um adaptador J72 mais quatro fitas de Atari. César Henrique C. C. Moraes, tel.:(011) 946-5473.
- Vendo Bit System com quatro cartuchos e um adaptador J72. Fernando A. Marqués de Amorim, tel.:(081) 222-6117.
- Vendo dez cartuchos do Phanton System , um adaptador J72 e uma pistola. Denis Ferraz O. Pinto, tel.:(011) 452-0616.
- Vendo Master System com pistola e cinco cartuchos, mais um Top Game VG 9000 com cinco cartuchos. Thiago L. Marcos, tel:(0486) 22-1431.

- Vendo Phanton System com pistola, dois controles e dois cartuchos. André Luiz dos Santos, tel.:(011) 205-6926.
- Vendo Master System I com pistola, um Rapid Fire, um controle e sete cartuchos. Eiji Komatsu, tel.:(011) 563-7980.
- Vendo Atari 260 com 17 jogos e uma pistola para Master System. Lídia M. Hayashida, tel.:(011) 581-4828.
- Vendo Top Game VG 9000 com um cartucho. Rogério Oliveira Silva, tel.:(011) 262-0700 r. 208.
- Vendo cartuchos para Master System. Anibal L. Tanganelli, tel.:(0194) 61-4145.
- Vendo Phanton System com dois cartuchos. Márcio Murakami Miranda, tel.:(021) 742-6227.
- Vendo um Nintendo completo com dois cartuchos e uma pistola. Leonam Macielyr, tel.: (031) 344-4054.
- ▶ Vendo Mega Drive na caixa com quatro cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação. Elenice Aparecida Ferreira, tel.(011) 205-9099.
- ➤ Vendo um Super Nintendo transcodificado com o cartucho Super Mario World, ou troco por um Mega Drive e vários jogos. Interessados tratar com Pedro Luís da Silva, tel. (011) 205-9099.
- Vendo um Super Nintendo e um Garne Boy. Ricardo, tel.:(011) 65-9183.

- Vendo três cartuchos de me Gear ou troco por cartuo de Mega Drive. Icaro Hone tel.:(041) 272-3882.
- Vendo Top Game VG 9 duplo system com cinco ca chos e um Game Genie com nual. Daniel Auresco, tel.: (0 216-1540
- Vendo computador MSX Bit na caixa ou troco por videogame Nintendo. Andre Hvalheiro, tel.:(0132) 38-9231
- Vendo Master System con cartuchos, um controle arca uma pistola, um óculos 3D e controle original. Guilher Berenguer, tel.:(011) 211-238
- Vendo Dynavision III comi joysticks, fone de ouvido e ci cartuchos. José A. Guten tel.:(041) 342-2919.
- Vendo Game Gear com o tucho *GP de Mônaco*, João Ca C. Siton, tel.:(011) 222-3286.
- Vendo um videogame Ninte com 55 jogos, uma pistola adaptador e um controle turbo. Da Menchini, tel.:(0192) 42-1019

COMPRO

- Compro o cartue Chessmaster (Xadrez) p Game Boy . Fábio Vaz . I Benedito Ferreira Telles, apto. 31/A , Sorocaba -CEP18055-270.
- Compro os cartuchos Tart gas Ninja 2 e Battletoads, am com 72 pinos. José L.M.Ara R.Itapajé, lote 11, quadra 120 ta Alegre, São Gonçalo-RJ. 0 24720.
- Compro as edições 4 e AÇÃO GAMES. Omar Ben Caruta, tel.:(069) 221-6506
- Compro os seguintes ca chos do Mega Drive: Phantasy 2 e 3, Shinning Force, Star Fig Carmen Sandiego, todos na ca e com manual. Eduardo Ran tel.:(051) 223-1901.
- Compro as edições 7, 8,9 10 e 15 da AÇÃO GAMES. Rica O. de Lima, tel.:(011) 876-401
- Compro os seguintes ca chos do sistema Nintendo. S. Futebol, Double Dragon e Ro Rogério Alves Camilo. tel 36 367-2113.

- Compro o cartucho *Bulls vs. Lakers* do sistema Mega Drive.
 Marcelo Ribeiro dos Santos,
 tel.:(021) 261-7736.
- Compro os cartuchos Super Mario Bros 3, Duck Talese Michael Andretti's World GP, todos do sistema Nintendo. Glauco Alves Martins, tel.:(0186) 42-2547.

TROCO

- Troco um Mega Drive com três cartuchos, mais um Phanton System com três cartuchos, por um Super NES com um cartucho. Afonso Celso Filho, tel. (098) 227-1320.
- Troco um computador MSX Expert Plus 1.1, com um drive de 5 1/4, 190 jogos e dez programas, por um Mega Drive com pelo menos três cartuchos. Marcelo Montone, tel. (011) 579-5441.
- Troco os cartuchos Caslevania, Krazy Kreatures e Micro Machines, por Castlevania 3 ou Indiana Jones and the Last Cruzade, todos do sistema Nintendo. Marcelo S. Rocha, lel:(021) 571-0700(manhā).
- Troco oito cartuchos, um conrole e uma pistola, tudo original do Master System mais um adaptador do Mega Drive, cinco minigames e um microcomputador TK-85 com data corder Hot Bit por um Super NES com dois cartuchos. Luiz E. Insurralde, tel.:(021) 232-5366.
- Troco Bit System com controle e cinco cartuchos mais um Atari com dois controles e sete fitas por um Mega Drive e uma fita. Fabrício A. Santos, tel.:(031) 442-2258.
- Troco o cartucho Blade Eagle -3D, do Master System, por outro do meu interesse. Gustavo M. A. Carvalho, tel.:(011) 291-7776.
- Troco Master System I compistola e seis cartuchos por um Mega Drive, Marcus Vinícius R. Sanches, tel.:(011) 562-3124.
- Froco um Game Gear com três cartuchos por um Super Nintendo com um cartucho. Igor F. Guskon, tel.:(041) 244-2158.
- Troco Nintendo japonês com controle turbo, quatro cartuchos, um adaptador e um skate por um Mega Drive que não esteja transcodificado. Alexandre P. Martins, tel.:(051) 340-0824.

- Troco Master System com um cartucho mais um Phanton System com dois cartuchos e um adaptador J72, por um Mega Drive. Argeu Sartori Jr., tel.:(011) 581-1741.
- Troco um Master System com pistola e quatro cartuchos mais um Top Game VG 9000 com seis cartuchos por um Mega Drive ou Super NES. Renan ou Rafael Cruz, tel.:(069) 421-1768.
- Troco Master System com pistola Light Phaser, dois controles e oito cartuchos por um Mega Drive com um cartucho.Leonardo Lembo de Souza, tel.:(021) 258-5479.
- Troco Master System com dois controles, um Rapid Fire, uma pistola e treze cartuchos por um Mega Drive. Jomar Adami, tel.: (0482) 47-4561.
- Troco Bit System com pistola e dois cartuchos por um Nintendo americano. Heros de Oliveira Sales, tel.:(011) 941-8400.
- Troco o cartucho *Double Drible* por outro de meu interesse. Renato Fonseca Souza, tel.:(021) 316-5688.
- Proco o cartucho Altered Beast, do Mega Drive, por qualquer outro do meu interesse. Mauricio F. Oliveira, tel.:(0132) 35-6013.
- Troco fita *The Flintstones*, padrão Nintendo, pela fita *Tartarugas Ninja 3* ou um Game Genie. Dávison Fagundes Marins, R.Angustura, 108, Nova Cidade, São Gonçalo RJ, CEP 244455200.

CLUBES

NES CLUB — Rua Felício, 61 - 203, CEP 21381, Cascadura, Rio de Janeiro - RJ. O primeiro clube da zona norte especializado no sistema Nintendo. Temos dicas e muito papo sobre o sistema, estamos esperando sua carta.

WORLD GAMES — Rua Francisco Santos Reis, 484, CEP.12500-000, Pedregulho, Guaratinguetá - SP. O nosso clube fornece mensalmente um jornalzinho com recordes, dicas e lançamentos do sistema Nintendo. Para associar-se basta mandar uma foto 3x4 e seus dados pessoais.

GRINGO GAMES CLUB — Rua Visconde de Ouro Preto, 36, CEP 08550, Poá - SP. Fornecemos e

trocamos dicas, estratégias e posters dos sistemas Master, Mega, Nintendo e Super Famicom, ainda temos um livro com recordes de nossos sócios, para maiores informações é só nos escrever.

STARLINE GAME CLUB — Caixa Postal 11537, CEP 05090, São Paulo-SP. Clube para usuários de Mega, Master, Game Gear, Super NES, Nintendo e Game Boy. A inscrição é semestral e todo mês distribuímos um jornalzinho com dicas, lançamentos, recordes e muito mais. Além disso o associado poderá participar ativamente do clube enviando suas dicas, sugestões e críticas. Mensalmente fazemos um sorteio de equipamentos ou um campeonato. Peça sua ficha de inscrição.

DESAFIO

- Desafio qualquer ser do universo a me vencer nos jogos Mega Man 3 e Super Contra. Se você topar o desafio escreva para Leandro Passos. Rua Marechal Deodoro, 942, Centro, Juiz de Fora MG, CEP 36015.
- Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo Super Mario 2. Tratar com André Luiz Benutenutti. Travessa Luiz Fontes, 120, Centro, Ubá - MG, CEP36500.
- Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo Super Futebol 2. Tratar com Fabiano Augusto Antonacci. Rua Inácio Lima, 16, Jardim São Luiz, Santo Amaro - SP, CEP05844-090.



MELHORES ENDEREÇOS

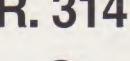
WONDER BROSS

Traga este anúncio e ganhe desconto nas locações e nas compras de cartuchos e consoles. Rua Afonso Brás 657

V. Nova Conceição Tel.: (011) 829-7993

AÇÃO GAMES

A SUA REVISTA DE **GAMES** PARA ANUNCIAR LIGUE: 211-7866 R. 314







Fundador VICTOR CIVITA (1907-1990)

> Diretoria Angelo Rossi Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti

Editor: Paulo Montoia

Editora de Arte: Sónia Regina Aversa

Diagramadores: Celso Gama, João Ailton O.

Andrage

Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara Colaboradores: Arte - Claudio Santos, Ely Ana Manso Bastos, Iussa José Filho. Revisão - Suzete Stimpel. Fotografía - Angel Mora, Ivan Carneiro, Renata Villafranca. Assistente de Edição Fotográfica - Tadeu Cerqueira Pereira. Ilustrações - Sérgio Carreiras. Consultores - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioió, Mário Câmara Filho, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira. Texto - Beto Guimarães, Ivan David Sifva. Correspondente Internacional - Moashiro Sama.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier

Gerentes: Alaor Machado, Miguel Castello Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira (SP); Lidia Camarate, Thais Franco (RJ) Contatos: Antonio Perissinoto, Roberto Verselli, Tânia Mattana (agências); Ana Maria Lobo, Claudia Freitas, Marcelo Cataldi, Maria Tereza Barreira, Marília Hindi, Nadia Lappas, Patrícia Juliaz (diretos).

Marketing Publicitário: Marta de Moraes Coordenadores: Igor Assan, José Soares.

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. Telegramas: Editabril/Abril Press. Rio de Janeiro: R. Marechal Cámera, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: 2.º quinzena de outubro/92. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuídor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuídora Nacional de publicações. São Paulo. Serviço

ANER Publicações, São Paulo. Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222 Fotolito: Fotoline Ltda., Repro S.A., Estúdio Gráfico IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

SUPERMAN — Super NES

Um pássaro? Um avião? Nada disso: é o

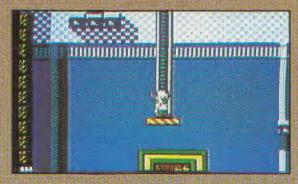
Super - Homem, cruzando a

tela da sua TV a bordo dos videogames



GREENDOG- Mega

O que rola quando um surfista muito figura e sossegado entra na mó aventura, cara!



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE - Nintendo

Comece a arrancar os cabelos: Krusty e seus ratos chegaram para a turma do Nintendinho!

E NÃO É SÓ: Master



PC - Indiana Jones-The Fate of Atlantis Mega - Lemmings, com passwords Super NES - Mais dicas de Zelda 3

AÇÃO GAMES. SEMPRE NA FRENTE.



NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO Atualidades - TV

BIZZ

Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ Biografia, Letras e Fotos

SET

Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA Natureza, Aventuras e Ecologia

> FLUIR Surf

BOA FORMA Ginástica, Esporte e Saúde

> HORÓSCOPO Astrologia

> HORÓSCOPO Previsões

SAÚDE ÉVITAL Prevenção e Saúde

CARÍCIA Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CE 05479-900 - Tel.: (011) 211-7866 - Fax: (01 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 16 - 15º and. - s/1533/34 - Centro - CEP 20020 Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 Rio de Janeiro - RJ

Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Rep. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - s/1904 - Ed. Ci Center - Bairro de Lourdes - CEP 30140 - MG Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059 Brasília: Espaço Com, Int. e Consult. Ltda. SDS Ed. Venâncio, III - s/202 - CEP 70300 DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 221 3644

Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 150 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre - RS Tel./Fax: (051) 223-9528

Florianópolis: R. José Cândido da Silva, 26 - cj. 03 - Estreito - CEP 88075 - SC - Te (0482) 44-8224

Curitiba: R. Cândido de Abreu, 140 - cj. 100 - CEP 80530 - PR - Tel.: (041) 234-0439 Joinville - Rua Bahia, 163-CEP 89200-SC-Te (041) 33-6186

NA HORA DA COMPRA EXIJA O LEGÍTIMO. PEÇA O PRO DA CHIPS.

PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- · Chaveamento para os dois sistemas Manche do direcional removivel
- Acionamento com borrachas condutivas
 Acionamento com borrachas condutivas

PRO-2

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removivel
- Leds indicadores de power e turbo · Slow - Motion (Camera-Lenta) Programável

PRO-3

COMPATIVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 9000, HI-TOP GAME

- Design anatômico
- · Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

PRO-4

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removivel
- · Leds indicadores de power e turbo
- · Salda para fone de ouvido

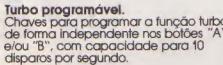
Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

» JM Toy'n Games » Tech Video » David da Costa » Eldorado Plaza » Gamemania » Eletrônica Sta. Higênia » Mappin » Palva Foto Som » Wicale » Eletrônica Codo » V.C.C. » Cinótica » G.S.R. » Jotáo » Foto Bella Center « Power Convertion » Brasimac » Ki-Hi » Bruno Blois » Relojoaria Okabe » Lojas Nippon » Eletro So I » Bazar Flipper » Ponto Frio » Relojoaria Maeda « Coop. Banco do Brasil » System Games » Tilty's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpisom • INTERIOR: Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi -Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Otica Ferrari « Marjone Video » Supermercado Enxita « Dodo Presentes » Pog Games « João Som » Priveto Video » Vistoria » Video » Supermercado Enxita « Dodo Presentes » Pog Games « João Som » Priveto Video » Vistoria » Vi oto Elias « Som Maior » B. Shock » Brasimac » Sendas » Foto Retes » Fotosom » Tamoios Discos » PR: Hermes Macedo » Game Center » Foto Maningá » Tradisom » Amplisom » Eletrônica Video Som » Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrònica • SC: Som Maior • Lojas York • World Gam es • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • RS: Focos Video • Jó Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom e Palácio Musical e Rádio Vitória e Novelleta e Eletro Rádio Astral e Casa dos Gravadores e Arno Decker e R. B. Livrarias e Tche Video e Griffe e Mil Sons e 🕮 Eletrônica Adial e Top Data e Eletrônica Musical · Eletroeletrônica Confiança · F. Walter · King Júia · Eletrônica TV Som · Paraiso · S. Nobre · Vital · Eletrônica TV Rádio · Sol Informática · PE: Game System · Aky Video · Lojas Verão · Super Toy · Eletrônica Yang • Hiper Shock • Master Bringuedos • DF: Lamy Games • Tevebrás • Acqua Mannos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • GO: Brasimac • RM: Game Mania • PA: Fox Video • MS: Brasimac • A. Shock Tociyassu • MT: Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • ES: Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • F okus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex • BA: Brudan Som • Comaquel • Dan Shock 41: M. Shock . Intersom . MA: Zona Fran



Turbo programável. Chaves para programar a função turbo





Eixo de alta resistência.

Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.



Ventosas removíveis.

Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma só mão.



Mantas anti-derrapantes.

Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.



Botões de disparo adicionais "A".

Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.



Saida para fones estéreo.

Função exclusiva para os Consoles Dynavision 3, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.



Compativel com Phaniom*, Hi-Top Game e VG-90001*

Procure a cor da faixa da embalagem do Turbo Jet Control de acordo com o seu console.



"Marcas registradas de terceiros

Cabo de ligação eliminado da foto por questões estéticas.

Por essa seus inimigos não esperavam: um joystick tão completo, preciso e confortável que você joga com uma só mão. Turbo Jet Control. mão para vencer e outra para comemorar.

DYNACOM